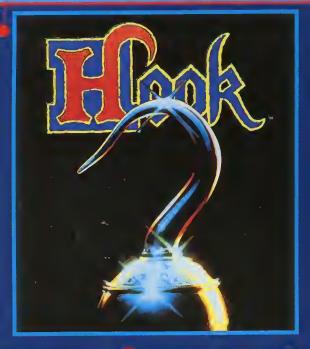


PLONGEZ DAN

LA MAGIE DE SPIEDERG DA LLWHINER DOS MICROS



Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure intéractif. L'horrible Capitaine Crochet a kidnappé les enfants de PETER. Aidé par la Fée Clochette PETER part à la recherche de ses enfants dans l'univers imaginaire de NEVERLAND.

LE MAGAZINE JOYSTICK a dit:"Hook est un jeu d'aventure très impressionant."

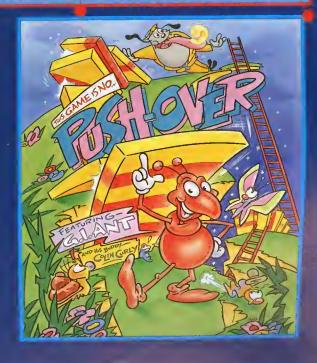




LA PUST-OUER MANIA DEBRIQUE EN FRANCE

Vous n'avez jamais joué à un jeu aussi fou! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer! Aidez notre héroes à passez les 120 tableaux du jeu. Chaque tableau est encore plus dément que le précedent. Le magazine JOYSTICK A DIT: "Aussi puissant que LEMMINGS."





ATARI IBM PC &



OCEAN SG 25 BOULEVARD E TEL: 476630

L'IMMENSITE

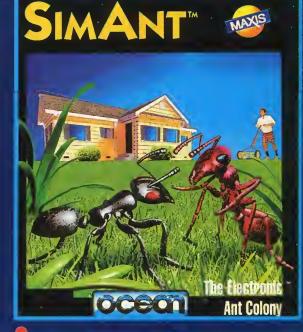
EUW



- APRES SIN CITY, DOICH SIN ANT 4

Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut developper la colonie, la nourir, et la protéger contre les aggressions extérieures.

JOYSTICK MEGASTAR 94%: "SIM ANT est un jeu extraordinaire... du jamais vu."



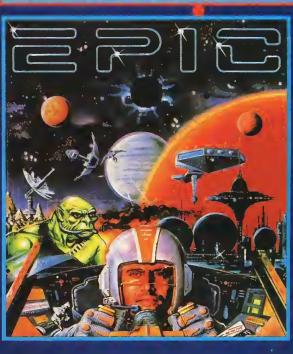


EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D

AMIGA IPATIBLES



RE LIMITED ER · 75017 PARIS X: 42279573



Aux commandes de votre chasseur intergalactique prenez part à la plus grande épopée spatiale jamais réalisée. Grace à sa technologie 3D incomparable, EPIC vous emmène au delà de vos rêves les plus fous.

JOYSTICK MEGASTAR 98%, TILT HITS 19/20, GENERATION 4 GEN D'OR 93%





 T_{i}

284

JOYSTICK n°29 JUILLET - AOUT 1992

CHICAGO CES, NEWS, **PREVIEWS** LE FALCON: LA FIN D'UN MIRAGE C 88 F **CD ROM NEWS** 90 T **REPORTAGES:** 104 **SILMARILS COKTEL VISION** 108 JO **CONCOURS: UBI SOFT** 124 **KONIX** 86 **HUDSON SOFT** 206 Δ A C JEUX CRACK 128 M N P ST 134 PC 146 140 **AMIGA** CPC 128 **SOLUTIONS: ETERNAM** 152 **DRAGON WARS** M 140 THE ADDAMS FAMILY 144 **DUNE: LE GUIDE STRATEGIQUE** 275 S **CONSOLES NEWS 154 GAME BOY FOOTBALL** INTERNATIONAL 201 **SPY VS SPY** 177 G A **GAME GEAR** B. **HYPER BASEBALL 92** 175 C C **OLYMPIC GOLD** 189 D **SUPER KICK OFF** 200 E WIMBLEDON 200 LYNX **BATMAN RETURNS** 203 **MEGADRIVE STRIKER** SWORD.OF HONOUR 250 170 **AYRTON SENNA'S DAVID ROBINSON** 174 WINTER **EUROPEAN CLUB SUPERSPORTS** 188 WIZKID SOCCER

PETITES ANNONCES > 285

ABONNEMENT

HERO	164	MAC	
AZMANIA	202	HEART OF CHINA	226
		HELLCAT	
NINTENDO		OVER THE PACIFIC	246
DVENTURE ISLAND II		PGA TOUR GOLF	260
RACKOUT	166	SPACE QUEST IV	262
OUR PLAYERS		SPACEWARD HO	242
ENNIS	178		
ООК	194	PC	
DE & MAC	186	ACES OF THE PACIFIC	210
ERMINATOR II	192	AIR BUCKS	238
MAGTED OVOTE		BUMPY'S	256
MASTER SYSTE		COOL CROC	263
RCADE SMASH HITS	184	EUROPEAN	
YRTON SENNA'S	176	CHAMPIONSHIP 92	25
HUCK ROCK	172	FLIGHT SIM HAWAI	232
ARBLE MADNESS	205	GATEWAY	228
INJA GAIDEN	180	GLOBAL EFFECT	270
UTT AND PUTTER	204	GRAND PRIX	
/IMBLEDON	182	UNLIMITED	258
IR RESCUE	168	INDY AND THE FATE	
NEC		OF ATLANTIS	218
NEC		LIVERPOOL F.C.	256
ACROSS 2036	196	MEGALOMANIA	27
CLIDED FAMICO	M	OMAR SHARIF'S	
SUPER FAMICO		BRIDGE	253
AGIC SWORD	190	POWERMONGER	274
HANGHAI II	173	PROPHECY OF THE	
TREET FIGHTER II	162	SHADOW	268
TESTS MICRO 20	R	THE CHESSMASTER	
IESIS MICKO ZO		3000	224
AMIGA		TRACON	244
	220	WORLD TENNIS	
-LOC	230	CHAMPIONSHIP	220
PIDYA	248	HOUND OF	
ARGON ATTACK	270 263	BASKERVILLE	230
OOL CROC		SHERLOCK HOLMES	234
RAZY CARS III GENERATION	208 274	CT	
		ST	
YES OF BEHOLDER II	270	CHALLENGE FOOT	237
OI OOK	252 216	FIRE AND ICE	272
		LAST NINJA III	274
ONKEY ISLAND 2 ISKY WOODS	271 214	SPACE CRUSADE	272
ISKT WOODS	214	THE ADDAMS FAMILY	272

254

236

264

SUPERSPORTS

ADDAMS FAMILY

CPC

236

240

Е

Très gros numéro, ce mois-ci, pour la bonne raison qu'il devra vous faire deux mois: le prochain ne sortira que fin août. Comme c'est un double, d'ailleurs, il coûte 30 francs. Nous avons tellement bossé (enfin, joué) comme des chiens qu'il nous a été impossible de faire le récapitulatif des compatibilités Commodore comme nous vous l'avions promis le mois dernier. C'est repoussé en septembre, patience!

Vous trouverez, au centre de ce numéro, un superbe guide du 3615 Joystick qui vous permettra de rester en contact avec nous à travers de ces deux mois d'absence, et de continuer à trouver des vies infinies, de dialoguer entre vous et avec nous, etc.

Tiens, Abus Dangereux (exl'Eclectique Super Valable) est sorti en kiosque. 10 francs, 16 pages grand format. Ça serait sympathique de votre part d'aller acheter immédiatement ce rejeton de l'estimable revue que vous tenez entre les mains.

Quoique. Réflexion faite, n'allez l'acheter que dans dix minutes. Entretemps, lisez le référendum qui est en page 8 (c'est la mode des référenda, on s'y met aussi, y a pas de raison), répondez-y, postez-le et ensuite seulement allez acheter Abus Dangereux. C'est très important de répondre le plus vite possible, pour une raison très simple: on se casse en vacances, on revient à la fin du mois de juillet, et on change tout. Nouvelles rubriques, nouvelle maquette, nouveau tout. Alors on prendra les réponses qui sont arrivées à ce moment-là, on comptera, et on agira en fonction. Celles qui seront arrivées après n'influeront plus sur notre décision; si vous voulez faire entendre votre voix, faites-le vite. Merci infiniment.

En attendant cette nouvelle formule à la rentrée, portez-vous bien et passez de bonnes vacances.

ETERNAM

Bienvenue dans un nouveau monde où le Temps n'est plus une référence.

TRACY

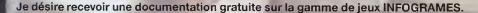
ETERNAM, le dernier né des planètoparks occupe toute la surface de la Terre. Reconstitution grandeur nature d'époques passées, peuplé de créatures bio-technologiques, il est très prisé par l'élite des populations intergalactiques.

En recevant votre invitation pour Eternam vous n'imaginiez pas une seule seconde que cette aubaine pouvait cacher un piège diabolique!

Mais, pour le sourire de Tracy, ne seriez-vous pas prêt à relever tous les défis?

Alors, dans ce nouveau monde où l'on ne distingue plus le vrai du faux, saurez-vous faire la différence entre réalité virtuelle et réalité physique?

L'Avenir est en jeu...



PRENOM: _

NOM:_____

ADRESSE: _

, . _____

O Bon à retourner à : INFOGRAMES 84, rue du 1er Mars 1943

84, rue du 1er Mars 1943 69628 VILLEURBANNE Cedex













NOUVEAUTES A PARAITRE ADDAMS FAMILY APIDYA CHAMPIONSHIP MANAGER GLDBAL EFFECT GLDBAL EFFECT
HERO
HOOK
JAGUAR XJ 22D
LURE OF THE TEMPRESS
MYTH
RUBICON
SPACE CRUSADE
US GOLD THE MANAGER
VROOM DATA DISC

AUTRES TITRES 3D CONSTRUCTION KIT A..G..E. AIRBUS A32D VF AIRBUS A32D VF
BAT II
BAT II
BLUES BROTHERS
CADAVER
CADAVER LEVELS
OELUXE PAINT FRANCAIS
OEMO CONSTRUCTION KIT
DISCOVERY
DYLAN OOG
ELVIRA II EPIC
F15 STRIKE EAGLE II
FALCON COLLECTION
FASCINATION
FINAL FIGHT
FLIGHT OF INTRUOER
FOOTBALL CHAMP
FOOTBALL CRAZY
FORMULA ONE GRAND PRIX
GOBILINS GOBLIINS HEIMDALL LE VIKING HUDSON HAWK ISHAR KNIGHTS OF THE SKY POWERMONGER OATA DISK
R TYPE 2
RAILROAD TYCOON
RETURN TO EUROPE
ROBOCOO
ROBOCOP 3
SECRET OF MONKEY ISLAND VF
SHAOOW LANOS
SILENT SERVICE.
SYYROCK COMPILATION
SPECIAL FORCES
STEEL EMPIRE
SUPER SKI II
TERMINATOR II
THE SIMPSONS
THONOCRHAWK
TORTUS 31D 149 245 245 259 295 295 325 295 289 245 245

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS GISPONIBLES NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

ഗ

 $oldsymbol{\Omega}$

₫

NOUVEAUTES A PARAITRE

ADDAMS FAMILY APYDIA BAT II CHAMPIONSHIP MANAGER FIRE AND ICE GLOBAL EFFECT HERO HERU HOOK JAGUAR XJ 220 LURE OF TEMPRESS MONKEY ISLANO 2 MYTH RUBICON RUBICUN SECRET OF MONKEY ISLAND 2 SPACE CRUSADE US GOLD THE MANAGER VROOM OATA OISC WARM UP

AUTRES TITRES 3D CONSTRUCTION KIT AGONY AIRBUS A320 AIRBUS A320
ALIEN BREED
AMOS 3D
AMOS COMPILER
AMOS THE CREATOR VF
BATTLE ISLE
BIRGS OF PREY
BLACK CRYPT
BLUES BROTHERS
COVER GIRL POKER
OELUKE PAINT IV
OUSCOVEREY 395 295 495 295 279 255 269 259 790 325 28D 289 255 295 295 245 259 295 269 OISCOVERY OYLAN OOG ELVIRA II VF

ELVIRA II VF
EPIC
EYE OF BEHOLOER II
F15 STRIKE EAGLE II
F118 STRIKE EAGLE II
FINAL FIGHT
FIRST SAMOURAI
FLIGHT OF THE INTRUOER
FOOTBALL CHAMP
FOOTBALL CHAMP
FOOTBALL CRAZY
FORMULA ONE GRANO PRIX
GIANTS OF EUROPE
HARLEOUIN
HEIMDALL LE VICKING
HUOSON HAWK
ISHAR

ISHAR JOHN BARNES FOOT JOHN MADOEN FOOTBALL KNIGHTS OF THE SKY FANDER

31D 245 325 379 269 259
 LEANDER
 245

 LEGEND
 325

 LEISURE SUIT LARRY VF
 379

 LES AVENTURES DE MOKTAR
 269

 MAGICS POCKETS
 259

 MEGALOMANIA/FIRST SAMOURAL 295
 31D

 MOONSTONE
 295

 OPK
 245
 PROJECT X 1MO

ROBOCOD ROBOCOP 3 SHAOOW LANDS SILENT SERVICE II 1 MA SIMANT SIM ANI SKYROCK SPECIAL FORCES STARRUSH STEEL EMPIRE SUPERSKI II TERMINATOR II

THE SIMPSONS VENGEANCE OF EXCALIBUR

N'OUBLIEZ PAS D'INDIQUER : LE FORMAT DES DISQUETTES , LE TYPE DE VOTRE PC, LA CAPACITE MEMOIRE VIVE, VOTRE CARTE GRAPHIOUE

NOUVEAUTES A PARAITRE

B - 17 BAT 2 DARK SEED DARKLANDS OUNGEON MASTER FORMULA DNE GRAND PRIX GLOBAL EFFECT HOOK ISHAR LURE OF THE TEMPRESS US GOLD THE MANAGER

AUTRES TITRES
30 CONSTRUCTION KIT
ACES OF THE PACIFIC
BARO'S TALE TRILOGY
BATTKE ISLE
BLUES BROTHERS
CHESCHACTER 2000 VE 395 359 269 379 35D BLUES BROTHERS
CHESSMASTER 3D00 VF
CIVILIZATION VF
CONAN THE CIMMERIAN VF
COVER GIRL POCKER
O GENERATION 3B5 259 379 389 295 395 325 325 350 OUNE OYLAN OOG ELVIRA 2 EYE OF BEHOLOER 2 F117 A NIGHTHAWK FALCON III VF OOS 5.D 395 269 379 245 FASCINATION FIGHTER COMMAND GOBLINS GOOS GREAT COURTS II 385 295 GUNSHIP 2DDD HE 162 DATA SWOTL HEIMDALL LE VICKING HYPERSPEEO 35D 225 HYPERSPEED
JACK NICKLAUS SIGNATURE ED
JACK NICKLAUS SIGNATURE ED
JET FIGHTER II VF
LEGENO
LEISURE SUIT LARRY V VK
LES AVENTURES DE MDKTAR
MANCHESTER UNITED EUROPE
MAUPITI ISLANO
MICROPROSSE GOLF
MICROPROSSE GOLF 349 369 379 269 325 295 345 MAUFIT ISLAM
MICROPROSSE GOLF
MIOWINTER II
MIGHT AND MAGIC III
NASCAR CHALLENGE
P3B LIGHTNING DATA SWOTL
PBO SHOOTING STAR OATA SWO
POOL OF DARKNESS
ROLLING RONNIE
SECRET DF THE MONKEY ISLAND II
SECRET DF THE MONKEY ISLAND II
SECRET DF THE MONKEY ISLAND II
SECRET WARPONS DE LUFTWAFE
SHUTTLE
SHUTTLE
SILENT SERVICE II
SKYROCK COMPILATION
STAR TREK 25TH
STEEL EMPIRE
SUPERSKI II
TERMINATOR II
THE SIMPSONS 36D 195 195 295 395 479 345 345 295 295 310 | TERMINATOR | 1 | 295 | THE SIMPSONS | 259 | ULTIMA VI - V - VI TRILOGY | 395 | ULTIMA VII - WILTIMA VII | 395 | W. C. 2 SPECIAL OPERATIONS | 195 | WING COMMANOER DELUXE EO. 459 | WINTER CHALLENGE THE GAMES | 325 | WINTER CHALLENGE THE CHA

Ω

COCONUT MONTPELLIEF

M^O Oberkampf

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire75011 PARIS Tél: (1) 43.55.63.00

Avenue Jean Mermoz immeuble Atalante 34000 MONTPELLIER Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat 38000 GRENOBLE Tél: 76.50.99.41

AMIGA 500 - 500 PLUS - 600AMIGA 5DD PLUS
AMIGA 6DD
369 369 AMIGA 6DD + HO 2D MO CABLE PERITEL DATAFLYER HD 45 MD 499 345 DATAFLYER HD 45 MU
DATAFLYER RAM 2 MA
EXT MEMDIRE 512 K
EXT MEMDIRE 512 K + HORL.
EXTENSION MEMOIRE 1MA 5DD+
LECTEUR EXTERNE BBD K DOUBLEUR SOURIS - JOYSTICK CARTE PC KCS POWER BOARO SOURIS+TAPIS+SUPPORT PAIRES ENCEINTES AMPLIFIEES 3 VOIES + ALIMENTATION PC ET COMPATIBLES AT 3B6 SX 25 MHZ 2M0 RAM + LECTEUR 3.5 1.44 M0 + CARTE SVGA 1 M0 1024*76B + CLAVIER 1D2 TOUCHES + ECRAN SVGA COULEUR + DLA 0 M0 B97

65

45 49

199

B9 29

39

12

249 459

6B9

25 16

32

734 B99

13

1D

+ HD 40 MO BS AUTRES CONFIG. NOUS CONSULTER AUTRES CONFIG. NOUS CONSULBARETTE SIMM 1 MA BO NS
CARTE SVGA 16B TRIDENT 512K
LECTEUR INT. 3.5 1,44 MD
LECTEUR INT. 5.25 1,2 MO
CARTE SOUND BLASTER 2. D
CARTE SOUND BLASTER PRO
AOLIB + ENCEINTES + INDY
CHIPS CMS SOUND BLASTER
CHIPS CMS SOUND BLASTER
CHIPS CMS SOUND BLASTER
COURSE COMP. MICEDROCET SOURIS COMP. MICROSOFT CARTE JOYSTICK 2 PORTS WINNER FLIGHT YOKE PISTOL STICK

IMPRIMANTES MATRICIELLE STAR LC2D 9 AIGUILLES STAR LC2DD COULEUR 249 STAR LC24/20D 24 AIGUILLES

CABLE IMPRIMANTE // RUBAN LC1D/LC2D RUBAN LC24 RUBAN LC 2DD COULEUR

IMPRIMANTES BUBBLE JET CARTO UCHE ENCRE BJ 10 EX CARTO UCHE ENCRE BJ 10 EX CARTOUCHE ENCRE BJ 10 EX CARTOUCHE COULEUR HP 50D CARTOUCHE COULEUR HP 5DD

IMPRIMANTES LASER CANON LBP - 4 PLUS 4 PPM EPSON EPL 410D 6 PPM

DISQUETTES VIERGES 3"5 DFOD NEUTRES 3"5 OFHD MARQUEES 5"1/4 DFDO MARQUEES 5"1/4 DFHO MARQUEES

JOYSTICKS FAST WINNER TURBO MANTARAY ZIPSTICK PROFESSIONAL

DIVERS CABLE MINITEL ST/AMIGA/PC CABLE NULL MOOEM FILTRE ECRAN COULEUR OUADRUPLEUR ST/AMIGA

TAPIS SOLIBIS **MICRO**

Œ

ш

NOUVELLE ADRESSE SERVICE INFORMATISE plus rapide

TORTUES NINJA II

UTOPIA VENGEANCE OF EXCALIBUR

VROOM WHIRLWINO SNOOKER

WOLF CHILD WWF SUPERSTARS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à : COCONUT

Av. Jean Mermoz immeuble Atalante 34000 Montpellier tel: (16)67 65 05 40 NOM

295

259 289

335 245 289

4

1

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL Tél

Signature

Cochez la case de votre micro :

ST AMIGA PC 31/2 PC 51/4 D

TITRES

WORLD CLASS RUGBY WWF SUPERSTARS

PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage+25

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de re

Expédition uniquement en France métropolitaine

* TOTAL à paver

CONSOLES EN FRANCE



13, bd Voltaire75011 PARIS Tél: (1) 43.55.63.00 MO Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz immeuble Atalante 34000 MONTPELLIER Tel: 67.65.05.40





COCONUT GRENOBLE

8. cours Berriat 38000 GRENOBLE Tél: 76.50.99.41

MEGADRIVE

ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS. RENSEIGNES TOI DANS NOS MAGASINS.

ATERIEL ET ACCESSOIRES

EGADRIVE JAPDNAISE	1190
EGA CD ET JEUX NDUS CDNSULT	ΓER
APTATEUR CART. JAPONAISES	99
YPAD	149
RD 1	225
ID 2 AVEC MANCHE	190
ICADE POWER STICK	379
ICEINTES AMPLIFIEES 3 VDIES	569

OUVEAUTES A PARAITRE

OUVEAUTES A PAI IELS VS LAKER IVID ROBINSDN BASKET IJUBLE DRAGDN RRARI GRAND PRIX IAND SLAM TENNIS MMINGS ARBLE MADNESS JAMACO GRAND BRIX II AMBLE MADNESS DNACD GRAND PRIX II EEDBALL II 50Hz LATTERHOUSE II IPER OFF RDAD RMINATDR

JTRES TITRES ISIA DRAGDN NTURIDN 490 SERT STRIKE VIL CRUSH NALD DUCK / DUACKSHDT 449 CIRCUS GRAND PRIX INTERCEPTOR 495 495 449 475 RY TALE ERY TALE VITASIA HTING MASTER LDEN AXE 2 MORTAL HI MADDEN FOOTBALL 92 I CHAMFLEON RIO LEMIEUX HOCKEY RCS JKEY L HOCKEY / EA HDCKEY TRUN 399 449 445 449 449 449 475 449

TRUN TRUN 4 TOUR GOLF FIGHTER AO RASH BOCOD AODW OF THE BEAST VIC DERMAN JAP 390 REET OF RAGE PER MONACO GP EMO WORLD CUP SDCCER ET DRIVE II 449 449 479 395 475 475 JNDERFORCE III JAM AND EARL 449 490 RBD OUTRUN O CRUDE DUDES/CRUDE BUSTER ITER CHALLENGE

SUPER NINTENDO OFFICIELLE

LA CONSOLE SUPER NINTENDO OFFICIELLE **EST ENFIN OISPONIBLE !!!**

LIVREE COMPLETE AVEC **DEUX MANETTES ET** LE HIT SUPER MARIO IV

ELLE NE COUTE QUE 1290 Fr

JEUX OFFICIFIS DISPONIBLES

F ZERO	449
SUPER R TYPE	449
SUPER SOCCER	449
SUPER TENNIS	449
GRADIUS III	NC
CASTELVANIA IV	NC
SIM CITY	NC

FAMICOM JAPONAISE

SUPER FAMICOM + 1 JEU NOUS CONSULTER

JEUX + ACCESSOIRES	
ACTRAISER	590
ADAPTATEUR CART, USA	190
BATTLE BLAZE	640
BATTLE GRAND PRIX	640
CASTLEVANIA IV	640
CONTRA SPIRIT	640
CYBER FDRMULA	640
DRAGON BALL Z	NC
F1 EXHAUST HEAT	640
F1 GRAND PRIX	690
FINAL FIGHT GUY	640
HAT TRICK HERD	590
LAST FIGHTER TWIN	640
LEMMINGS *	640
RDCKETEER	640
RUSH'N BEAT	640
SMASH TV	640
SDUL BLADER	640
STREET FIGHTER II FIN JUIN	NC
STRIKE GUNNER STK	640
SUPER ADVENTURE ISLAND	640
SUPER ALESTE	640
SUPER FORMATION SOCCER	640
TDP RACER	640
WDRLD CHAMPIDNSHIP BOXING	590
XARDIDN	640
YS III	640

SEGA 8 BITS

NOUS CONSULTER 150F

JEUX	
ASTERIX	34
CARMEN SANDIEGO	19
DARIUS II	34
DDNALD DUCK	34
GHOULS N GHOSTS	34
GDLDEN AXE WARRIDR	34
MERCS	42
MICKEY MDUSE .	34
MDNOPDLY	19
MODNWALKER	34
PDPULOUS	29
PRINCE DF PERSIA	34
PSYCHD FDX	32
SEGA CHESS	39
SHADDW DANCER	34
SHADDW OF THE BEAST	34
SONIC	34
SPIDERMAN	34
SUPER KICK DFF	39
SUPER MDNACD GP	34
WDNDERBOY III	34
WDRLD CLASS LEADERBDARD	29
WORLD CUP ITALIA 90	29

GAMEBOY

195

SPECIAL CONSOLES

ACCESSOIRES AMPLIFICATEUR STERED

HOUSSE TRANSPORT DE LUXE LOUPE ÉCLAIRANTE GAMEBDY

JEUX	
BATMAN	26
BLADES DF STEEL	26
BDULDERDASH	23
CASTLEVANIA	26
CHDPLIFTER II	26
DOUBLE DRAGDN	22
DDUBLE DRAGDN II	26
DRAGDN'S LAIR	29
DUCK TALES	2B
F1 RACE + QUADRUPLEUR	29
GARGDYLES DUEST	22
GREMLINS II	26
KICK OFF	29
KUNG FU MASTER	19
NAVY SEALS	27
RC PRO AM	23
ROBOCOP	26
SPIDERMAN	22
SUPER MARIDLAND	23
THE SIMPSONS	27
NINTENDO WDRLD CUP	22

NEC

MATERIEL ET ACCESSOIRES

MATERIEL ET ACCESSO	IKES
CDRE GRAFX PUISSANCE 5 GT TURBO + 1 JEU PC ENGINE NEC OUO + 1 CO OUINTUPLEUR JOYPAD	1290 2490 3790 190 290
JEUX BOMBER MAN CORYOON DRAGON EGG ORAGON SABER F1 CIRCUS 91 FINAL MATCH TENNIS FINAL SOLOIER GRADIUS HIT THE ICE JACKIE CHAN NINJA GAIDEN NINJA GAIDEN NINJA SPIRIT PAROOIUS PC KID 2 POWER LEVEN POWER LEVEN POWER LEAGUE IV BASEBALL RACING SPIRIT SALAMANDER SHINOBI SKWEEK SUPER LONG NOISE GOBLIN SUPER WATER BDMB	340 390 390 390 390 390 390 390 390 390 39

TWIN BEE

NEO - GEO

MATERIEL ET ACCESS CDNSDLE NED GEO NED GED + MAGICIAN LORO MANETTE NEO GEO MEMORY CARD	299 349 39 19
NOUVEAUTES NO CONSULTER	US
AUTRES TITRES 2020 SUPER BASEBALL ASO II	690 1390

AUTRES TITRES	
2020 SUPER BASEBALL	69
ASO II	139
BASEBALL STAR 2	149
BLUE'S JOURNEY	129
BURNING FIGHT	139
CROSSEO SWORDS	149
CYBERLIP	69
EIGHT MAN	149
FATAL FURY	149
FOOTBALL FRENZY	149
KING OF THE MONSTERS	139
LAST RESORT	149
LEAGUE BOWLING	690
MAGICIAN LORD	69
MUTATION NATION	149
ROBO ARMY	1490
SENGOKU	1390
SOCCER BRAWL	1490
THRASH BALLY	1490
TOP PLAYER GOLF	1490
TOT TENTET GOET	1450

NINTENDO NES

JEUX

ADVENTURE OF LINK	390
BATMAN	450
BLUE SHADOW	0.01
CHIP AND DALE	460
OFFENDER OF THE CROWN	450
DOUBLE ORAGON II	450
DRAGON NINJA	430
ORAGON'S LAIR	400
DUCK TALES	450
COAL TALES	450
GOAL	450
GREMLINS II	490
JACKY CHAN	450
KICK OFF	460
MANIAC MANSION	445
MEGAMAN 2	490
MISSION IMPOSSIBLE	430
POWER BLADE	390
ROBOCOP	450
SHADOW WARRIOR	390
SIMPSONS	390
SNAKE'S REVENGE	390
SOLSTICE	390
STAR WARS .	490
SUPER MARIO BRDS III	450
SUPER SPIKE VOLLEY	390
SWORO AND SERPENTS	390
CHIP AND OALE OFFENDER OF THE CROWN DOUBLE ORAGON II DRAGON NINJA ORAGON'S LAIR DUCK TALES GOAL GREMLINS II JACKY CHAN KICK OFF MANIAC MANSION MEGAMAN 2 MISSION IMPOSSIBLE POWER BLADE ROBOCOP SHADOW WARRIOR SIMPSONS SNAKE'S REVENGE SOLSTICE STAR WARS SUPER MARIO BRDS III SUPER SPIKE VOLLEY SWORO AND SERPENTS THE BATTLE OF OLYMPUS TORTUE NINJA II TURBO RACING WWF CHALLENGE CATCH	390
TORTUE NINJA II	430
TURBO RACING	450
WWF CHALLENGE CATCH	390
	000

GAMEGEAR

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR

ADAPTATEUR JEUX MASTER

LOUPE GAMEGEAR	140
JEUX	
ALESTE ALIEN SYNOROME CHASE HO CHESSMASTER DONALO DUCK GALAGA GG SHINOBI HALLEY WARS IOE MONTANA FOOTBALL MAGICAL HAT MAPPY MICKEY MONACO GP JINJA GAIDEN JOUTRUN JOURN	340 325 325 NO 295 245 245 245 245 245 245 245 245 245 24
PACE HARRIER VALL OF BERLIN	265 265
VONDERBOY	215
VONOERBOY MONSTER WORLO II	265

NOUVELLE ADRESSE.

SERVICE INFORMATISE plus rapide

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

Av. Jean Mermoz immeuble Atalante 34000 Montpellier tel: (16)67 65 05 40

NOM	
ADRESSE	
VILLE	
CODE POSTAL	
Tél	
Signature	•

TI	TRES
----	------

CONSOLE

		í	N
۲	н	l	7

+25F

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBI

Participation aux frais de port et d'emballage *.. * TOTAL à payer :

Réglement : je joins	□chèque bancaire	□ CCP	☐ Mandat -lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frals de rembt.)

* 100 F pour une console

expédition uniquement en France métropolitaine

RÉFÉRENDUM

Chacun son référendum. Certains, c'est Maastricht; nous, c'est Consoles News. Il est temps de prendre une décision ferme, qui conditionnera le contenu de Joystick pendant deux ou trois ans. Faut-il, ou non, garder Consoles News dans Joystick? Il y a du pour et du contre, et Joystick s'est même scindé en deux partis politiques rivaux qui militent activement pour leur camp. Voici leurs arguments; lisez-les, jugez en votre âme et conscience, puis découpez le bulletin de vote au bas de la page et renvoyez-le LE PLUS VITE POSSIBLE (on va commencer très vite à travailler sur le prochain numéro qui sera entièrement refait à neuf, nouvelle formule, comme on dit) à Référendum Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris. Si vous ne répondez pas, vous ne pourrez pas vous plaindre que Joystick ne correspond plus à ce que vous en attendiez. Merci!

LE PARTI «GARDEZ LES CONSOLES!»

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL: LIEUTENANT J'M DESTROY

Mes amis, votez pour moi. Joystick est, avant tout, un magazine de jeux vidéo; ça dit bien ce que ça veut dire. Le jeu avant tout, quelle que soit la machine utilisée. Les consoles ne sont pas les parents pauvres des ordinateurs, et vu l'interaction, je dirais même la synergie qui existe entre eux (puisque les jeux micros sortent souvent sur consoles et réciproquement); il n'y aucune raison de faire une différence. Je conçois que certains possesseurs d'ordinateurs n'aient pas de console; aussi, voilà mon programme, que je vous expose succinctement.

Je propose de monter le prix de Joystick à 28 francs, une augmentation minime. Pour ce prix, nous pourrons réduire un tout petit peu la pagination des consoles, et augmenter beaucoup le nombre de pages dédiées aux micros. Car il faut que chacun puisse s'exprimer, nous sommes tout de même, faut-il le rappeler, en démocratie!

Mes amis, il est important de voter "Oui"; oui, gardons les consoles dans Joystick, oui, gardons l'esprit ouvert, oui, soyons tolérants les uns envers les autres.

LE PARTI «VIREZ LES CONSOLES!»

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL: MICHEL DESANGLES

Mes amis, votez pour moi. Joystick est avant tout un journal de micro-informatique ludique.

Ça fait dix ans que je suis dans la micro-informatique. J'ai tout vu: ZX, Oric, Spectrum, C64, Amstrad, ST, Amiga, PC, Mac... C'est un monde qui bouge, et de plus, c'est un monde sur lequel on a prise, pas une vague entité japonaise inaccessible qui fabrique des produits polissés et inintéressants.

Je vais vous dire pourquoi Consoles News me dérange. D'abord, il y a Joypad, pour les consoles. Le nombre de pages pris par Consoles News nous empêche de détailler plus les tests de jeux, nous empêche de donner suffisamment de place aux tests ST et Amstrad, et avec l'arrivée des CD-Roms et autres CD-TV, croyez-moi, on va avoir besoin de beaucoup de pages.

Voici donc ce que je vous propose. On vire Consoles News sans ménagement, on laisse le prix de Joystick à 25 francs (mon camarade Destroy est devenu fou; payer trois francs de plus pour les consoles? Au secours!), et on consacre toute la place gagnée aux micros. Des tests sur quatre, voire six pages, plus en profondeur, des dossiers, des tests d'utilitaires, plus de "Jeux... Crack", plus d'infos...

Bref, votez "Non". Non, ne gardons pas Consoles News, restons entre nous. Il vaut mieux deux magazines distincts bien faits plutôt qu'un seul qui soit un compromis.

VOTEZ VOTEZ

BULLETIN DE VOTE

À découper (nous ne prenons en compte que les originaux), et à renvoyer avant le 30 juillet à: Référendum Joystick, 103 bd Mac Donald, 75013 Paris.

OUI	GARDONS	CONSOLES	NEWS	DANS	JOYSTICK

NON CONSACRONS-NOUS EXCLUSIVEMENT À LA MICRO

QUELLE(S) BÉCANE(S) AVEZ-VOUS?.....

CHICAGO 92

ENVOYE SPECIAL: DEREK DELA FUENTE



ette année encore, le CES de Chicago était le grand rendez-vous mondial de la micro, mais, pour la première fois, ce salon n'était plus uniquement réservé aux professionnels. Les organisateurs du CES ont voulu tenter une expérience en ouvrant le salon au public (durant le week-end seulement) et, à ce niveau, ce fut une réussite totale car le public est venu en masse découvrir toutes les nouveautés de ces prochains mois. Toutefois, les organisa-teurs n'ont pas encore décidé si cette expérience sera renouvelée par la suite, car les exposants sont très partagés sur ce sujet. Certains estiment qu'il est bon pour l'industrie ludique que le public puisse participer au CES, tandis que d'autres s'y opposent en déclarant que ce n'est pas le but de ce salon. En tout cas, le salon de Las Vegas ne sera pas ouvert au public, mais cela n'est pas exclu en ce qui concerne Chicago l'année prochaine. Cela dit, il n'est pas certain que le CES d'été se déroule à Chicago l'année prochaine car de nombreuses rumeurs semblent indiquer que Chicago devrait être abandonné, au profit d'une autre ville américaine,

La Nouvelle Orleans sans doute (NDC: ou Los Angeles, pour son calme, hin hin).

Pas de surprise au niveau du hard au cours de ce CES: le PC règne toujours en maître sur le marché américain. l'Amiga assure une présence discrète et le ST est totalement absent. Du reste, Commodore et Atari avaient choisi de ne pas participer à ce CES. Mais cela ne signifie pas pour autant que les deux constructeurs baissent les bras, Commodore croit toujours à l'avenir du CDTV (nous testerons ENFIN les produits sur cette bécane à la rentrée, pas trop tôt!) et Atari s'apprête à remplacer le STÉ par le Falcon. Ce nouvel ordinateur, que nous vous présentons dans ce numéro, n'était bien sûr pas visible au CES de Chicago, mais on devrait le voir cet été à Düsseldorf.

En ce qui concerne le soft, les nouveautés étaient assez nombreuses et la qualité était généralement au rendezvous. Les deux jeux qui nous ont le plus marqué cette année sont Guest de Virgin sur CD Rom PC (nous vous en avons déjà largement parlé dans les numéros précédents, mais au fur et à mesure que le développement progresse, ce programme est de plus en

plus impressionnant) et Strike Commander d'Origin. Au CES de Chicago, on pouvait découvrir une nouvelle préversion de ce jeu mythique; ça fait très mal! Après s'être rendu compte que d'autres éditeurs étaient fortement tentés de s'inspirer des précédentes préversions de Strike Commander, Origin a décidé de ne plus rien montrer en public jusqu'à la sortie de ce jeu. Alors, ne vous étonnez pas si Strike Commander ne figure pas dans les pages suivantes, mais croyez-moi sur parole: c'est un grand jeu!

Alors que certains annoncent la fin prochaine de la micro ludique au profit des jeux video sur consoles, les cent pages de news réalisées par notre envoyé spécial Derek de La Fuente démontrent indiscutablement que vous n'avez pas de soucis à vous faire pour l'avenir. Entre les jeux présentés à Chicago et ceux que nous avons découverts en rendant visite aux éditeurs anglais, nos chers micros ne risquent pas de se retrouver relégués sur une étagère poussiéreuse faute de logiciels. Bien au contraire, vous allez vous régaler d'ici la fin de l'année; jugez-en par vous-même.

ZOOL

titre majeur, le hit de l'année pour Gremlin, et beaucoup de temps a été consacré à son développement pour rendre un jeu d'arcade qui devrait captiver les fans de Sonic ou de Mario. Gremlin espère bien que le personnage de Zool deviendra aussi célèbre que le hérisson et le maçon réunis. Le titre complet du jeu est plutôt amusant: Zool the Ninja of the NTH Dimension.

Vous aurez 7 mondes à explorer, chaque monde étant divisé en 3 niveaux, le tout dans un scénario absolument captivant. Avec Zool, vous aurez la joie de rebondir sur des balles, de sauter sur des monstres pour les éliminer.

Le niveau des fruits est particulièrement amusant, vous foncez à travers les écrans en sautant sur les grappes de raisin qui se balancent, en ramassant les fraises pour les manger,



Le programmeur et le grophiste de Zool. Heureux, mais un peu fatigués.

quent Zool s'il marche dessus. Inutile de préciser que d'énormes monstres <u>de fin de niveaux vous attendent</u>.

Vous ferez face à une énorme guitare électrique qui remplit une pièce

Chaque niveau propose tout un jeu de sprites et de graphismes différents, les sprites sont d'ailleurs plus gros que ceux que l'on a l'habitude de voir, avec des animations rapides et fluides. En plus de toute l'action à la Sonic, où notre héros court, saute, fonce dans les murs, où il est catapulté dans les airs, une section du jeu propose carrément un shoot'em up vertical, coupant avec les autres parties du jeu.

Le jeu le plus proche de Zool que nous connaissons n'est autre que James Pond 2, Zool proposant, lui aussi, de nombreux sprites colorés, des fonds différents et de l'action sans arrêt et de tous les côtés.

Prévu sur Amiga, ST, PC.





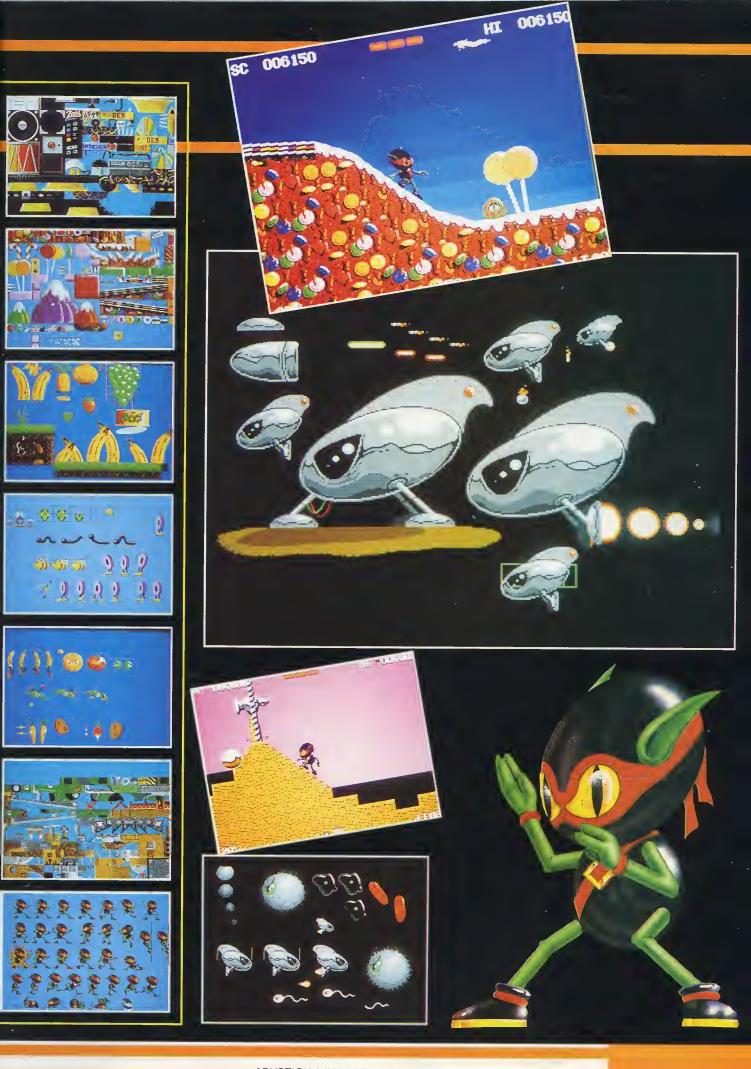


et ceci, au milieu de tous les monstres qui tentent de vous freiner dans votre progression. Le niveau des outils vous réserve quelques bonnes surprises, les marteaux volent bas et les clous pi-

LIGHTS CHANGEURS CHICAGO

toute entière, le son des cordes que l'on frappe parviendra jusqu'à vos oreilles pendant que des décharges électriques fonceront sur Zool. Il va falloir être rapide.





NIGEL MANSELL WO

l'heure actuelle, il semblerait bien que le pilote de formule I Britannique, Nigel Mansell, soit bien parti pour remporter le titre mondial, avec ses 5 victoires de suite. Gremlin ne pouvait pas choisir meilleur pilote pour soutenir son produit. Nigel n'est pas intervenu dans la réalisation du soft, mais l'utilisation de son nom assure un challenge aussi rapide que vous pouvez l'espérer.

Tout le jeu tourne autour de Nigel Mansell, et vous prenez sa place dans le championnat, tout au long des 16 courses, en vue de finir à la première place du classement. Quelques petites différences subtiles apparaissent entre le jeu et la réalité. Par exemple, vous n'aurez pas à faire autant de tours que les pilotes réels, chaque course n'en nécessitera, en moyenne, que 5 ou 6.

Vous pourrez effectuer quelques réglages sur votre voiture Williams/Renault. Avant chaque course, vous déciderez du type de



Paul McConnel, responsoble des relations publiques en Europe pour Gremlin.

données auront énormément d'importance sur le déroulement de votre course. Vous devrez aussi gérer les arrêts au stand, qui auront d'autant plus d'importance que les conditions climatiques changent d'une course à

maximum les spécifications réelles de chaque circuit, mais quelques différences seront tout de même présentes, comme la vitesse d'exécution d'un tour, par exemple.

D'autre part, vous ne lutterez pas contre 26 autres véhicules, mais contre une dizaine, tout cela pour garder une vitesse la plus élevée possible. Il est en effet difficile, sur ordinateur, d'avoir beaucoup de voitures en même temps à l'écran sans que cela provoque ralentissements et animations saccadées.

A l'écran, le pilote disposera de diverses informations, comme: la vitesse enclenchée (il y en à 6), un



pneus à utiliser, lisses, gommes durs, vous choisirez la position des ailerons pour obtenir une meilleure entrée aérodynamique. Même le rapport des vitesses peut être modifié. Toutes ces

いいのでは、いてはいいのでは、いいのは、いいいのでは、いいいのでは、

l'autre, tenant compte du pays où vous courrez: très mouillé en Angleterre et chaud et piste collante en Afrique du Sud. Les programmeurs ont tenté de respecter au





RLD CHAMPIONSHIP

chrono, le temps qui vous sépare du concurrent qui vous précède, et votre vitesse.

L'écran vous présente l'action avec une vue qui vous met au volant du véhicule, vous voyez donc les roues de devant ainsi que le volant et votre paire de mains dessus. Vous pourrez aussi voir vos adversaires dans les deux rétroviseurs installés sur votre véhicule.

Il y aura un minimum d'objets dans les décors, toujours pour garder une vitesse maximum, mais vous trouverez tout de même les habituels murs sur les bords de la route, ainsi que quelques chicanes. Un grand nombre de niveaux de difficutés assureront aux joueurs, même très expérimentés, quelques problèmes pendant leurs courses, pour garder un intérêt de jeu au plus haut niveau. Chaque circuit demande des régles différentes pour votre voiture.

Une option intéressante, le joueur pourra admirer le circuit avant la course, observer tous les virages, et Nigel vous indiquera le parcours idéal à suivre. Une vue aérienne, comme à la télé, sera proposée juste avant le départ de la course. Des effets intéressants sont aussi intégrés, comme les gerbes d'eau projetées par vos pneus qui peuvent vous causer des problèmes et vous envoyer dans les décors. Vous contrôlez votre véhicule à l'aide de la souris ou du joystick, au

choix. Quand vous arriverez dans les tunnels, le son de votre moteur sera amplifié, pour apporter un peu plus de réalisme au jeu. `

Les voitures adverses conduisent intelligemment, ce qui, là aussi, apporte plus de crédibilité à Nigel Mansell World Championship. Visuellement, ce jeu ressemble un peu à Vroom, ce qui ne peut être qu'un compliment. Pour l'instant, il n'y a ni ralenti ni possibilité d'avoir différentes vues, mais le jeu étant encore loin de la fin du développement, cela peut changer.

A noter qu'une version Super Famicom est en cours de développement, avec une fenêtre de jeu plus grande et davantage de couleurs à l'écran.









Prévu sur AMIGA/ST





HERO QUEST II

e premier Hero Quest ayant eu beaucoup plus de succès que prévu, Gremlin se lance donc dans la suite qui sera bien plus imposante, avec des zones de jeux plus grandes, plus de personnages avec davantage d'attributs et de possibilités. Les animations, dans la phase de résolution des combats, seront beaucoup plus réalistes, l'ensemble du jeu étant d'ailleurs beaucoup plus porté sur l'action.

De très nombreux sorts seront à votre disposition, et les monstres, vos ennemis, pourront en lancer aussi. L'intelligence des créatures et des monstres a, elle aussi, été améliorée; par exemple, si vous tirez sur l'un d'entre eux et que vous le manquez, il y a de grandes chances pour qu'il s'enfuie.

La peste a dévasté votre pays et le sorcier responsable de la région, celui qui dirige, a toutes les raisons de croire que ce fléau n'est pas d'origine naturelle mais qu'il aurait été causé par une force maléfique. Vous avez été choisi pour trouver qui est à l'origine de ce malheur. Pour arriver au bout de l'aventure, vous n'avez pas d'actions à réaliser dans un ordre précis, mais certains objets s'avèreront essentiels pour avancer dans votre voyage.

Le jeu est inspiré du jeu de plateau War Hammer, reprenant tous les principes de l'original, Hero Quest II devrait séduire jeunes et anciens amateurs de jeux de rôles. Par l'intermédiaire de la souris ou du joystick, vous évoluerez dans des mondes en 3D isométrique. Le bouton droit de la souris sert à dérouler les menus, et le gauche à sélectionner-l'option désirée à l'aide de divers petits icones. Voïci quelques-unes des options proposées: entrer dans le mode combat, fouiller une pièce pour trouver de l'or ou un un trésor, afficher une carte vous montrant ce qui vous entoure, envoyer des sorts, et tout un tas d'autres

Medula, prediction







possibilités qui ne sont pas encore intégrées au jeu. Comme dans tous les autres jeux de ce type, vous pourrez consulter un menu qui vous informera sur votre état de santé, vous indiquera le nombre de points que vous avez obtenus et qui affichera une liste des objets que vous avez en votre possession.















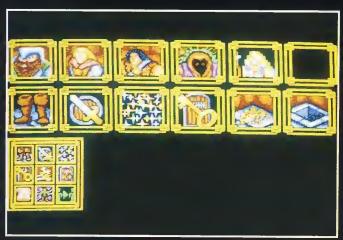












Prévu sur PC, AMIGA, ST



JAMES POND IN THE OFF

e titre de ce jeu a légèrement évolué depuis la dernière fois où nous vous en avons parlé. Ce troisième volet de James Pond est en cours de programmation simultanément sur Amiga et sur Megadrive, la plupart des graphismes sont identiques sur les deux machines.

Comme dans les épisodes précédents, ce jeu est plein d'humour, de sprites colorés, et propose un intérêt de jeu très fort. Le jeu intègre diverses épreuves sportives, même si leurs noms et les lieux où elles se déroulent paraissent normales, ce n'est pas le cas. Chaque épreuve a de grandes qualités et pourrait faire l'objet d'un jeu à part entière.

James devra affronter d'autres agents poissonneux —grenouilles,

THE OFFISHAL OUR BATTLE OFFISHAL OUR BATTLE OFFISHAL OFFISHAL OFFISHAL OUR BATTLE O

jeu par équipes vous aurez trois personnages à contrôler, chacun ayant sa spécialité: la grenouille est experte en Les joueurs passen,t tour à tour, dans les diverses épreuves, à chaque fois, il faut se qualifier pour passer à l'épreuve suivante. Trois essais sont autorisés pour les épreuves sur terrain tandis que les épreuves sur piste devront être exécutées



calmar, requins, phoques, etc...— et le mode par équipes mettra aux prises The Cofathers (jeu de mot à «hurler de rire») et The Shrimpsons (autre jeu de mot à «hurler de rire»). Dans la plupart des épreuves, il sera possible de jouer à deux simultanément. La ville d'Atlantis héberge la compétition, et la plupart des épreuves se déroulent dans le stade principal construit à l'intérieur d'une grande baleine, d'autres à l'extérieur. Dans le mode de

saut en hauteur et en longueur, alors qu'un poisson costaud sera parfaitement adapté aux épreuves de lever de poids et de lancers divers.



un minimum de temps. Chaque joueur a droit à une épreuve manquée. Les épreuves se suivent en boucle, à chaque fois le temps, la distance ou le poids de qualification est augmenté. Si vous gagnez une épreuve, vous aurez la chance d'admirer votre bestiole recevoir une





neuve, previews (des Chicado

MILLENNIUM

SHAL AQUABATICS GAMES



médaille sur le podium avec, en fond sonore, l'hymne qui se joue.

En tout, il y aura 10 épreuves, toutes agrémentées de touches d'humour. Le 100 mètres Splash propose aux concurrents de courir sur la surface de l'eau d'une piscine, avec dérapages et personnages faisant n'importe quoi si vous perdez le contrôle. Les sportifs ratés pourront même couler. La course de haies est assez particulière, les joueurs devront courir et sauter par dessus des haies électrifiées, vous imaginez les conséquences d'un contact involontaire. Le tir sur poisson est assez évolué: vos cibles, vivantes, seront éjectées de la machine à grande vitesse, vous devez

leur sauter dessus et les frapper pour les envoyer en direction de ballons placés dans les airs, ballons qui vous rapporteront des points. Une autre épreuve qui n'a pas encore de nom vous proposera de stopper des balles qui foncent en direction de baleines endormies. Si une baleine est touchée, elle se réveille et elle se déplace. Si deux d'entre elles quittent l'écran, c'est perdu. Vous devez protéger le sommeil des baleines pendant un temps donné, de 1 à 4 minutes.

Actuellement la plupart des épreuves n'ont pas de nom, au départ elles portaient l'appellation des épreuves olympiques, mais les choses ont changé, pour le mieux. Une des

nouvelles épreuves vous fera sauter sur des éponges pour attraper des coquillages. Des méduses apparaissent et vous permettent d'atteindre des pièces bonus, en hauteur, si vous leur sautez dessus. Tout au long du jeu. vous verrez des objets étranges qui peuvent sembler inutiles à première vue mais qui vous aideront par la suite si vous découvrez leur fonction. Par exemple, les oiseaux sur les fils électriques ne sont pas là pour rien, mais vous devrez trouver tout seul le moyen de profiter de leur présence. Résoudre toutes ces énigmes prendra du temps, et il vous faudra de nombreuses parties pour découvrir tous les écrans cachés.

Six des jeux proposés, approximativement, seront des jeux d'arcades/plates-formes, les autres demanderont des manipulations de gauche à droite, à l'aide du joystick, une barre d'énergie indiquera alors votre vitesse. PREVU SUR AMIGA ET MEGADRIVE SORTIE EN JUILLET









ROME



ans ce jeu d'aventure vous êtes dans la peau d'Hector, un jeune esclave qui a pour ambition de grimper dans l'échelle sociale et de devenir ereux carrément. Ce soft est basé

empereur, carrément. Ce soft est basé sur un jeu de plateau créé par un membre de Millenium en association avec Steven Grand, auteur de Robin Hood pour le même éditeur, reprenant les routines et le cœur principal du programme de ce dernier. Visuellement, Rome rappelle beaucoup Populous, avec cette vue isométrique et ces scrollings sur les décors quand vous vous déplacez, mais là s'arrêtent les similitudes. Le jeu est composé de plus de 4 niveaux, incluant Rome, la Grande-Bretagne et l'Egypte, vous devez arriver au bout de chaque niveau pour passer au suivant et monter dans l'échelle sociale. Si nous n'avions pas peur des étiquettes à rallonge, nous nommerions Rome

Hector devra accomplir de nombreuses tâches tout au long de son périlleux voyage. Tout d'abord, Hector doit apporter un message à l'Empereur, en mains propres. Le problème étant que l'Empereur n'acceptera jamais de parler à un simple esclave, vous devez donc trouver un moyen de vous surclasser au moins au niveau de l'apparence. Alors que vous trainez dans les rues, vous passerez devant un établissement de bains,

comme un jeu d'aventure-rôle à

énigmes épisodiques.

des vêtements trainent sur le côté. Il ne reste plus qu'à les dérober et à les mettre rapidement sur vous, maintenant vous

avez l'air d'une personne présentable. Le message que vous transportez se trouve dans votre inventaire, tous les objets que vous ramasserez, porterez ou volerez seront placés là pour une utilisation ultérieure,

L'interface utilisateur, très simple à manier, reprend les maintenants classiques techniques du curseur à déplacer à la souris, et du clique; sur le côté de l'écran le joueur peut cliquer dans une zone où sont répertoriées les actions ainsi que les informations nécessaires au bon déroulement de l'aventure. Voici quelques-unes des actions: utiliser, payer, prendre, afficher une carte (qui vous montre où vous êtes ainsi que tous les décors qui vous entourent), parler (à l'intérieur de ce menu des sous-options sont disponibles, comme flatter, acquièscer, refuser etc...), courir, suivre, et d'autres.

Une fois que vous aurez accompli votre première tâche, porter le message à l'empereur, il vous restera mal-



The second

LIGHTO DE CAUSTASTASTASTA

MILLENNIUM



heureusement de nombreuses actions périlleuses "ffectuer. Vous devrez quitter votre île pour ne pas être dévorer par la lave d'une éruption volcanique, chose peu aisée puisqu'il n'y a qu'un bateau et qu'il n'a pas l'intention de vous attendre si vous êtes en retard. D'ailleurs, même si vous réussissez à atteindre le bateau à temps, vous serez confronté à un autre problème qui est de payer votre embarquement. En effet, vous n'avez pas d'argent.

Toute l'essence du jeu est constituée de petits défis comme ceux-là, pour trouver la solution à chaque petit ou gros problème qui débarque, vous devrez donc emmagasinner un maximum d'informations en parlant à toutes les personnes que vous rencontrez, et en fouillant, fouinant, furetant partout également.

Rome se joue en temps réel, vous n'avez donc qu'un temps limité avant que la première catastrophe ne vous tombe sur le coin de la figure. Durant votre ascension dans l'échelle sociale, vous passerez par l'échelon «Centurion d'une grande armée», ce qui est déjà une sacrée promotion pour un homme qui n'était encore qu'esclave quelque temps auparavant. Dans cette partie, l'orientation du jeu diffèrera quelque peu, vous vous trouverez alors au milieu de quelques scènes d'action pure. Vous







Chaque nouvelle partie du jeu bénéficie de graphismes et de décors différents, ainsi que d'une introduction décrivant rapidement le lieu où vous êtes, ainsi que la mission que vous devez accomplir. L'ordinateur ne vous donnera que très peu

d'informations, vous devrez découvrir pratiquement tout vous même. A l'aide du curseur, vous pourrez vous déplacer librement, et vous pourrez parler aux personnes que vous rencontrez en faisant apparaître une bulle au dessus de votre tête, pensez toujours à noter quelque part les réponses que vous donneront les passants, chaque détail a son importance. L'intéraction avec les objets est une des priorités du jeu, vous

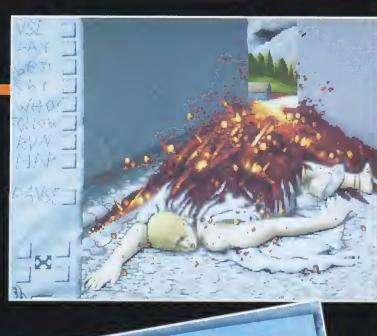
meeus, presuleurs and and antesas

avez pu trouver des défauts à Robin Hood à ce niveau là, dans Rome tout à été corrigé. Les routines ont été améliorée, et le scénario est bien plus consistant.

Une version Amiga sera bien sûr programmer, mais le programme principal est en cours de développement sur PC.



MILLENNIUM







EEPY, MOOKY, OOKY, SPOOK

ILS FONT CE

QU'ILS VEULENT dis plus maintenant; ils out été expulsés! orticia, Lurch, Granny, Pugsley, and educsday sont revenus dans leur inquiétant moir pour en reprendre possession.

S DISENT CE QU'ILS VEULENT...
is plus maintenant, car ils ont disparu!
mme Gomez tu dois retrouver tes chers dinques dans leur hotel particulier, tres

S JOUENT COMME ILS VEULENT. is prends garde a Tully Alford - Il joue tieux. Tully est le perfide avocat de la nille, voulant lui voler sa fortune. Il a is d'un sale tour dans son sac.

S DANSENT COMME ILS EULENT...

tu vas blémir, frémir, tréssaillir, car dagnes, monstres et fantomes ne laisseront aucun moment de Répis. tu resouds les enigmes en suivant indices tu pourrais sauver la Famille ams, pour qu'ils puissent...

IVRE COMME VEULENT!

E ADDAMS FAMILY TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES. . RIGHTS RESERVED. THE ADDAMS FAMILY LOGO IS A TRADEMARK PARAMOUNT PICTURES. OCEAN SOFTWARE LTD. AUTHORIZED USER.

MSTRAD - ATARI ST **CBM AMIGA** Disponible sur Nintendo





OCEAN SOFTWARE LTD . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: 47663326 . FAX: 42279573

DAUGHTER OF SERPENTS



news, previews GES Chicago



curseur-clique. mais ce maniement est plus évolué, et permet au joueur de rentrer plus directement dans le monde et l'ambience de Daughter of Serpents. Tout d'abord, la plupart des textes sont affichés dans des bulles au dessus des personnages du jeu, ce qui donne un côté beaucoup plus vi-

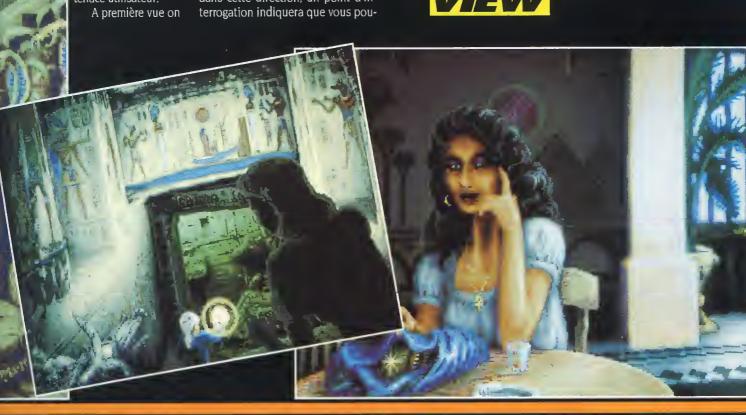
retrouve l'habituelle trio souris-

vant et réaliste au jeu, les personnages parlent tout seul, commentent le monde qui les entoure et les actions des autres. Ces textes peuvent être coupés, augmentant alors énormément la difficulté du jeu. Alors que vous déplacez le curseur à l'écran, diverses options vous seront proposées, le curseur change de forme pour vous indiquer les actions que vous pouvez exécuter. Des jambes indiquent que vous pouvez vous déplacer dans cette direction, un point d'interrogation indiquera que vous pouvez obtenir des informations ou une descriptions de l'objet que pointez en ce moment.

Vous ne verrez jamais les personnages se déplacer à l'écran, mais la plupart des images sont animées. Chaque écran propose de nombreuses énigmes à découvrir. Si vous déplacez



sateur appellée Signos: Scripted Interactive Graphic Novel Operating System, système de contrôle interactif du scénario d'un roman graphique. Avant de vous en dire plus sur le scénario, il est intéressant de préciser le fonctionnement de cette nouvelle interface utilisateur.



le curseur sur le bas de l'écran, vous ferez apparaître trois livres: le premier sert de référence et présente le

ferez apparaître trois livres: le premier sert de référence et présente le scénario assez rapidement, le second reporte tous les textes que vous avez pu lire, y compris les conversations, et le troisième vous fait bénéficier d'une carte d'Alexandrie qui vous permet de vous rendre directement d'un lieu à l'autre, rien qu'en cliquant.

Au début du jeu vous choisissez votre personnage parmis les 6 proposés, qui vont du détective au mystique cinglé. Comme dans les jeux de rôles, vous pourrez déterminer certains attributs de votre personnage, très facilement, les capacités intellectuelles d'un détective doivent être plus développées que celles d'un voyageur, par exemple.

Trois scénarios différents vous sont proposés, tous les trois se déroulent dans le même monde, mais votre façon de résoudre l'aventure déterminera les séquences auxquelles individus et tenterez de découvrir pourquoi certaines personnes se font tuer, et pourquoi des pièces archéologiques sont dérobées. Vos objectifs changeront selon chaque scénario, mais le dénouement final sera le même, ce ne sont que des approches

Vous démarrez dans un lieu, et il

différentes pour un même jeu

n'y a pas de lien séquentiel direct entre celui-ci et tous les autres lieux, vous pourrez évoluer d'un point à un autre de diverses façons. Tous les objets que vous découvrirez auront une importance à un moment ou un autre du jeu, trouver le moyen de les utiliser est l'un des défi majeur du jeu. Dans certains

lieux, quand vous trouverez qu'il est impossible d'avancer plus loin, des textes s'afficheront à l'écran et viendront vous aider, des phrases du genre: "jeter un coup d'oeil dans cette poterie pourrait être une bonne idée".

Le jeu comprend de nombreux éléments qui auraient pu être tirés d'une nouvelle de HP Lovecraft, et plus vous avancerez plus les énigmes seront complexes, plus les évènement seront sinistres. Daughter of Serpents peut sonner comme une aventure d'Indiana Jones, mais le jeu vous réserve de très nombreuses surprises.

PREVU SUR PC ET AMIGA

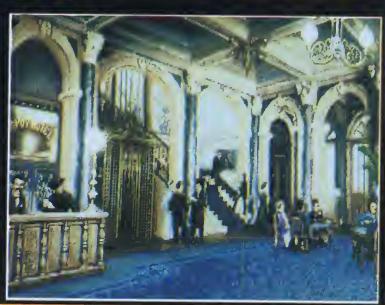




vous assiterez, les lieux que vous visiterez. Il y a de nombreux points communs de lieux et d'actions entre les trois scénarios. L'un d'entre eux vous place sur un bateau débarquant à Alexandrie, et vous fait assister à un combat entre un Arabe et un Turque. L'un des deux hommes se fait tuer. Même si cette scène n'a pas d'incidence immédiate sur le jeu, vous constaterez que tout au long de l'aventure des évènements se rapportent à se fait.

Medus, previous and and and

Tout le jeu tourne autour des convoitises provoquées par des objets archéologiques et par des parchemins. Vous rencontrerez de nombreux



MILLENNIUM



Mustang, qui escortait les B-17/B24 en mission de bombardement dans les cieux les plus dangereux de la Seconde Guerre Mondiale.

> Vous participez à des briefings cinématiques réalistes, équipez votre avion d'armes spécialement conçues pour mitrailler les avions et bateaux ennemis, et bombardez en piqué les usines d'armément.

caméra multivision et une fonction «Instant Replay».

C'est également l'un des jeux sélectionnés dans la super promotion sportive d'Electronic Arts... A vous de repérer les boîtes participants à cette promotion.

Alors qu'attendez-vous? Sautez dans votre avion et donnez-leur une leçon!

ELCTRONIC

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre, Tel: (44) 753 549442, Fax: (44) 753 546672

CARL LEWIS TRA





sygnosis a réussi à obtenir l'une des plus grandes figures du sport que l'on pouvait rêver pour sponsoriser un soft d'athlétisme, et même si le jeu s'avèrait minable, avec Carl Lewis sur la jaquette, les ventes étaient assurées. En fait, le jeu est développé par Teque et n'est rien d'autre qu'une des meilleurs simulations de sports, et l'un des jeux les plus attendu de l'année. Le jeu ne propose pas uniquement des phases d'arcade, mais un côté management est aussi disponible, ces deux facettes rendent Carl Lewis Track and Field Challenge tout à fait unique.

Il est possible de joueur à quatre joueurs humains ou moins, les autres sportifs étant dirigés par l'ordinateur. En mode deux joueurs, chaque sportif joue à son tour, il n'y a pas d'épreuves se déroulant simultanément, même si les éléments des finales risquent bien de surprendre la plupart des joueurs habitués aux simulations sportives.

rigula, previews chilese

Le programme est divisé en 3 parties. Vous pouvez vous occupez uniquement de l'aspect management, et chacun des 10 sportifs de votre équipe a ses propres attributs: agilité, vitesse, force et résistance. Vous obtiendrez un compte rendu de l'état de chacun de vos sportifs, et c'est à vous d'organiser les entrainements en fonction des capacités de chacun. Vous devez développer un entrainement de 4 semaines, avec 10 disciplines proposées: isométrique, entraînement sur dénivélations, ballistique, courses, entrai-

nement répétitif, extensions, courses sur circuits, etc... Tout un tas de termes d'entraîneurs qui seront développés dans la documentation du jeu. Chaque exercice à des effets particuliers sur les performances de vos athlètes, vous devez donc adapter

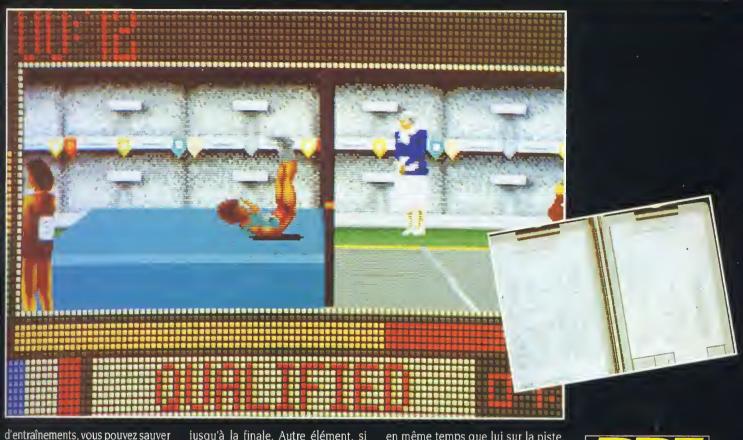
> vos entraînements aux résultats que vous voulez obtenir dans un certain domaine pour un certain joueur.

> Pour ce qui est des épreuves en elles-mêmes, voici ce qui vous est proposé: 100 mètres, 110 mètres haies, saut en hauteur, saut en longueur et lancer du javelot. Inutile d'inscrire vos athlètes à toutes les épreuves, vous risquez de les épuiser. Après les phases





ND FIELD CHALLENGE



d'entraînements, vous pouvez sauver les paramètres de votre équipe, ce qui vous permettra de recommencer une compétition sans passer à nouveau par l'entraînement. Vous pourrez observer que certains sont plus forts que d'autres — inscrivez-les alors au lancer du javelot— tandis que certains athlètes auront plus agilité et de vitesse, ce qui convient parfaitement au 110 mètres haies.

Ouand vous avez inscrit chacun de vos athlètes, vous pouvez entrer dans le mode Arcade et contrôler votre équipe vous-même, ou laisser l'ordinateur s'occuper des joueurs, et ne profiter que des résultats. Vous pourrez alors vérifier si votre entraînement était efficace. Une autre option vous permet d'entrer directement dans le mode Arcade avec des sportifs aux capacités définies par l'ordinateur.

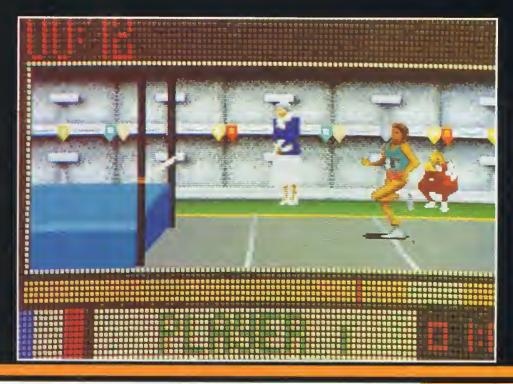
La compétition est divisée en quatre séries, vous devrez vous qualifier en obtenant une certaine distance ou un temps maximum donné. Pour chaque série, les performances minimums sont réhaussées, la difficulté augmente. Vous ne luttez pas directement contre vos concurrents

jusqu'à la finale. Autre élément, si vous n'obtenez pas la distance ou le temps de qualification, même avant la finale, le jeu s'arrête.

En finale, si vous jouez à deux, le deuxième joueur verra son adversaire

en même temps que lui sur la piste, c'est l'ordinateur qui contrôle le personnage en tenant compte des mouvements exacts exécutés par le joueur précédemment. Si, par exemple, le premier joueur courre, trébuche sur la





CARL LEWIS TRACK AND FIELD CHALLENGE



la course sous un autre angle de vue. Le jeu, sur PC, sera contrôlé à

l'aide de la souris, et sur Amiga,, du clavier et du joystick. Trois modes de contrôle sont proposés, l'un demande d'agiter le joystick à toute vitesse, de droite à gauche, l'autre demande de tourner régulièrement, et le troisième propose de suivre le système du changement de vitesses des voitures.

Au départ vous choisissez votre pays, 17 sont proposés, et vous pouvez même nommer chacun de vos athlètes. Des images digitalisées de véritables athlètes ont été utilisées pour créer les sprites, autant dire que les animations sont saisissantes de réalisme. Le saut en hauteur, avec le

PREVU SUR PC, AMIGA

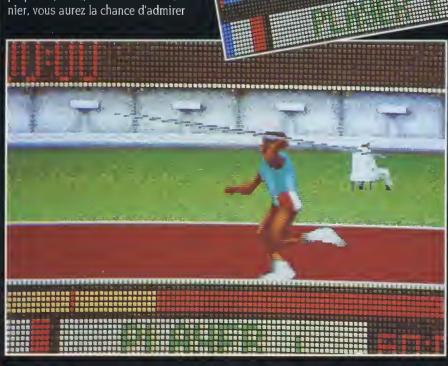
ST.

dernière haie, et finit la course en 15 secondes, alors le second joueur, pendant sa course, verra son adversaire tomber à la dernière haie et finir la course en 15 secondes.

Tout est en temps réel, et les programmeurs ont intégré tous les records du monde. Si vous finissez le 100 mètres en 9"20, vous obtiendrez le record du monde plus des points de bonus. Après chaque épreuve, une vue au ralenti fixée sur le gagnant est proposée, ainsi, si vous finissez dernier, vous aurez la chance d'admirer

passage en Fosberry est tout à fait étonnant.

Le gagnant de la compétition est celui qui a obtenu le plus de médailles et de points, ce qui dépent directement de votre façon de jouer. Carl Lewis Track and Field Challenge est l'un des jeux de sports les plus classieux qui existe, et propose de nouvelles techniques de programmation encore jamais vues. De nombreux éléments du jeu non mentionnées dans cette preview vont être ajoutées par la suite, ne manquez le test prochainement.



LOCOMOTION



i vous êtes encore-nostalgique du temps où les jeux n'étaient pas très impressionnants au niveau graphique et technique, mais où l'intérêt du jeu était très important, alors vous allez être tout à fait satisfait avec Locomotion, le dernier produit Kingsoft. Déjà sorti en Allemagne, Locomotion est en cours d'adaptation en français et a reçu des notes exceptionnelles outre rhin. Quand on jette un coup d'oeil rapide sur les graphismes, on a l'impression que le jeu sort tout droit d'un commodore 64, ce qui est déjà très bien, mais qui ne contente pas les possesseurs de micros 16 bits en général.

Le jeu tourne autour du monde des trains, et le but dans chaque ni-

veau est d'acheminer une locomotive à une station donnée, à travers le réseau complexe des voies ferrées. Vous avez 8 trains à mener jusqu'à 8 stations différentes, chaque train porte une lettre, chaque station aussi, et vous devez mener chaque train dans sa station. Si deux trains se trouvent sur la même ligne, vous n'avez qu'à espérer qu'il y ait des jonctions que vous pourrez manœuvrer pour éviter les catastrophes. Si vous provoquez trop d'accidents, le jeu s'arrête et c'est perdu. Vous manipulez les aiguillages à l'aide d'icones, c'est là toute l'essence du jeu. Le joueur doit réagir très rapidement.

Certains tactiques sont à adopter, vous pouvez, par exemple, envoyer un train dans une impasse, il repart alors dans l'autre sens, mais cette temporisation vous aura laissé le temps de faire passer un autre train au croisement. Le fonctionnement du jeu, les règles, sont très simples, mais résoudre certains tableaux s'avèrera très difficile. Dans les niveaux avancés, Locomotion devient un vrai cauchemar avec les boucles, les nom-

breux croisements et tous les trains qui foncent tout droit.

Le temps est limité et une horloge vous nargue tout en haut de l'écran. les seuls effets sonores du jeu sont les sifflements des trains. option intéressante de Locomotion, le mode construction kit qui vous permettra de construire vos t a b l e a u x vous-même, en plaçant les tronçons, mais aussi

les arbres et les rivières.

Des mots de passe sont donnés à la fin de chaque tableau pour vous permettre de reprendre directement une partie au niveau où vous aviez perdu précédemment; il y a plus de 100 niveaux.





PREVU SUR - PC-AMIGA-ST -(Sortie en Août)





KINGSOFT

CURSE OF ENCH

oici le premier jeu d'aventure de Core Design, et déjà, même au stade de la preview, celui-ci semble très impressionnant. Le programmeur nous a précisé que Curse of Enchantia était deux fois plus vaste qu'un jeu Sierra, et, d'après lui, beaucoup plus agréable au niveau de la "jouabilité". Le scénario de Curse of Enchantia met en avant une méchante sorcière déterminée à garder sa jeunesse. Le problème est que les ingrédients nécessaires pour fabriquer la potion de jouvence sont difficiles à trouver. Les ingrédients principaux sont des enfants mâles vivant dans un autre monde, dans une autre dimension. Pas simple. Par chance, notre sorcière trouve deux autres collègues prêtes à l'aider en échange d'un peu de jeunesse regagnée. Les pouvoirs des sorcières combinés réussissent à faire venir dans leur monde un jeune garçon qui était tranquillement occupé à jouer au baseball dans le sien de monde, à savoir le nôtre, la terre des années 90. Le ieune malheureux se retrouve enchainé au fond d'un château terrifiant, il doit s'échapper, et c'est là que le jeu commence vraiment, vous êtes ce jeune garçon enchainé, anachronisme vivant dans un monde de magie et de monstres.

Le jeu a de nombreuses simili-

tudes avec les productions Sierra, notamment au niveau de la présentation graphique et du mode de contrôle. L'interface utilisateur est très agréable, avec son curseur à déplacer à travers l'écran, et ses cliques sur les 10 boites d'icones: inventaire, ramasser, regarder, aider, parler, utiliser et bien d'autres possibilités comme les sauvegardes diverses. Le jeu vous offrira de nombreuses

recurs, presidents (8



énigmes à résoudre, notamment en discutant avec les divers personnages qui évoluent dans le jeu.

Au début, vous, Brad, le jeune garçon, commencez à pousser des cris au fond de votre geôle. Le garde s'approche pour vous dire de la fermer, et laisse tomber une clé en partant. Vous devrez vous arranger pour la récupérer et constater que même si elle n'ouvre pas la porte de votre cellule, elle ouvre la serrure de vos menottes. Il ne vous reste plus qu'à trouver et à utiliser l'objet qui vous permettra de vous évader.

A tout moment, vous devez faire attention à tout ce qui vous entoure, une flaque d'eau peut sembler inintéressante, mais elle permettra de résoudre une énigme. Brad devra accomplir de nombreuses missions pour continuer à avancer et traverser les diverses régions qui n'attendent que lui, du château aux grottes en passant par le monde sous-marin ou la ville. La section sous-marine, d'ailleurs, posera quelques problèmes, comment Brad réussira-t-il à respirer sous l'eau? Là aussi il faudra faire preuve de beaucoup d'ingéniosité, et utiliser un poisson providentiel qui vous fournira en oxygène.

Trouver un extincteur sera une autre de vos priorités dans le palais des glaces. La reine se promène tranquillement, et jette des sorts de tous

les côtés, tandis que ses gardes multiplient les rondes à la recherche des intrus. Le lac rempli de requins vous causera bien des problèmes lui aussi, plus loin, Brad devra trouver une Gitane qui l'aidera à avancer. Il y a tellement de lieux à explorer qu'il faudra des heures et des heures aux meilleurs joueurs pour arriver à la fin de Curse of Enchantia.

Le joueur déplace Brad en cliquant sur le point où il veut que le personnage se rende. Grâce aux boites d'icones, de nombreuses actions sont disponibles.



DESIGN LIMITED

NTIA





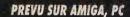


L'utilisation des objets est permis de diverses façons, ce qui rend le jeu bien plus passionnant, et offre une certaine liberté au joueur.

Les graphismes et les animations sont vraiment excellents, et Curse of Enchantia est vraiment un croisement entre un jeu Sierra et un jeu Lucas Film. Les maniemens se font à l'aide du joystick, du clavier ou de la souns. Une version PC en Super VGA 256 couleurs est prévue.





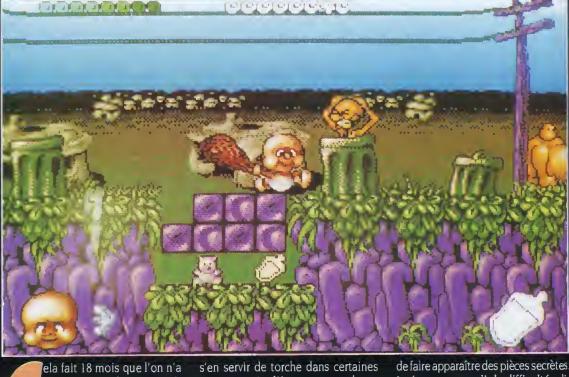












ela fait 18 mois que l'on n'a pas vu notre homme préhistorique au grand ventre rond, depuis sa victoire contre le terrible Gary Gritter, Chuck n'a pas cessé de faire des bonds de joie de tous les côtés. Maintenant, Chuck possède une voiture moderne, il est même propriétaire de l'usine qui fabrique ces voitures, Chuck est marié et le couple heureux a eu récemment un enfant charmant.

Le jeu démarre avec une séquence d'introduction tout à fait impressionnante où 5 scrollings différentiels s'animent pour laisser place aux diverses options de difficulté du jeu. Votre tâche, en tant que Chuck Junior est d'arriver au bout de 5 niveaux différents, tous divisés en plusieurs scènes, pour délivrer Chuck des horribles mains de Brick Jagger. Ne soyez pas attendri par le visage charmant de Chuck Junior, il manie aussi bien le bâton que son père. Fracasser les dinosaures, exploser les rochers qui bloquent le passage, tout cela Chuck Junior le fait aisément, brute qu'il est. Junior peut aussi mettre le feu à son bâton pour

s'en servir de torche dans certaines zones particulièrement sombres. Junior peut aussi sauter sur son bâton et tomber sur des objets à la verticale, pour détruire les plus réisistants.

Certaines bestioles accepteront d'aider notre cher sale môme, ainsi, il pourra monter sur le dos d'un dinosaure, et continuer à avancer comme cela jusqu'à ce que l'animal reçoive 5 coups. Le dinosaure fera trembler la terre, en sautant, ce qui aura pour effet

defaire apparaître des pièces secrètes. Le jeu sera rempli de difficultés diverses pour être certain que le joueur passera des heures sur Chuck Rock II, mais actuellement, Core Design garde toutes les idées secrètes. L'énergie de Chuck Junior est symbolisée par une bouteille de lait qui se vide, et notre héros pourra regagner de l'énergie en ramassant d'autres bouteilles. Une vue permanente sur le score et sur les options





penta, previews and and average





à votre disposition vous permet d'avancer sans contraintes, sans manipulations superflues.

Un effort tout particulier a été porté sur les manipulations et la maniabilité du personnage, Chuck lunior pourra sauter et tirer dans toutes les directions. Chuck pourra aussi jouer à Tarzan très facilement en saisissant les lianes qui se balancent et passent près de lui. De plus, une fois sur le dos d'un dinosaure, les commandes sont modifiées pour vous offrir encore plus de possibilités.

Les cinq niveaux vous mèneront dans divers décors de. banlieue, jungle, volcan, falaise. Chaque sous-niveau vous mettra face à un pommier, au centre de l'écran, plein de pommes que vous devrez décrocher pendant qu'un compte à rebours défile. Il y aura aussi un dinosaure qui se déplacera d'un bord de l'écran à l'autre, que vous pourrez utiliser comme trempoline pour atteindre les pommes. L'autre partiedu jeu offre les habituelles platesformes où vous devrez sauter et bon-

dir de tous côtés. Vous devrez faire attention aux chutes de pierres, aux hélicoptères, aux oiseaux, aux voitures, aux machines infernales, aux crocodiles, aux trous pleins de



lave, et tout un tas d'autres pièges fous. Les effets sonores, avec les cris de bébés, les chants d'oiseaux, les dérapages, les grenouilles qui croassent, sont tout à fait superbes. Si tout celavous semble merveilleux, n'oubliez pas que vous devrez lutter contre des monstres de fin de niveaux, par 5 fois.



PREVU SUR AMIGA ET ST



SPECIAL VACANCES 10 Super Nintendo 10 Megadrive à gagner chez Micromania!! ALCROAANIA 70, Champs-Elysées 1él. 45 62 76 18 Métro George V. RER Charles de Gaulle-Etoile Un espace 100% consoles ouyert consoles ouyert pendant tout l'été!



a prochaine réalisation de Core Design s'appelle Premier, un jeu de platesformes avec scrollings dans les 8 directions, et aux graphismes brillamment dessinés par celui qui a reçu la récompense, en angleterre, du meilleur artiste micro pour Heimdall. C'est le premier soft complet pour le programmeur, qui avait déjà réalisé des sous-jeux dans Heimdall ainsi que l'introduction de Wolfchild. Premier n'est pas un jeu de plates-formes tout à fait classique, ce soft est rempli de surprises et d'idées originales.

CANAL CALL

TO CARDEN STATES OF THE PARTY O

Il y aura 6 niveaux dans le ieu, avec autant de sous-sections, où vous lutterez contre les monstres de fin de niveaux, et chaque niveau est composé de 8 écrans de large sur 8 écrans de haut, ce qui donne 768 écrans au total, 768 écrans remplis d'action. Le scénario du jeu, agrémenté d'effets tout à fait intéressants, captivera

le joueur; l'introduction entièrement graphique entre parfaitement dans la lignée des dernières réalisations de Core Design. Toute l'histoire toume autour de Clutch Gable, qui a eu le malheur de constater que 6 de ses films avaient été dérobés et cachés dans les lieux mêmes de leur action. Chaque film a ses propres décors, ses propres méchants et grandsméchants, et contient un film à récupérer. Vous allez être plongé dans des mondes de science-fiction, de dessin-animé, de western, d'horreur et de série B.

Certains mondes auront

d e s

beaucoup à l'atmosphère du jeu. Clutch, tout au long de son périple, devra tirer des manettes pour activer S des plates-formes mobiles, des as- V censeurs, il devra ramasser divers r objets, en éviter d'autres qui foncent dans les airs, et participer à tout un tas d'actions imaginables. Dans chaque niveau, Clutch aura une arme à sa disposition, une arme en rapport, évidemment, avec le monde 1 dans lequel il évolue. Par exemple, dans le western, Clutch pourra descendre ses ennemis à l'aide du revolver mis à sa disposition. Notre ^t héros démarre la partie avec 3 vies et un certain quota d'énergie qu'il pourra remplir à nouveau en récupérant et en mangeant des pizzas, des hamburgers, des hot-dogs, etc... Une barre à niveau variable vous informera en permanence de l'état de santé de Clutch, si cette barre approche de zéro, pensez à trouver quelque chose à manger,

Chaque niveau propose une succession d'actions variées à effectuer, et les capacités de Clutch à courir, sauter, shooter et se déplacer habilement seront très sollicitées. Devant certains ennemis, comme les fantômes ou les démons qui sortent des portes, l'idéal consiste à leur sauter par dessus, plutôt que d'essayer de





Les séquences de fin de niveau sont aussi passionnantes que les niveaux eux-mêmes. Vous vous trouverez, par exemple, sur une voie de chemin de fer, poursuivi par une locomotive qui tente de vous écrabouiller; des trous dans la voie apparaissent, vous devez donc sauter au bon moment pour ne pas mourir dans un accident, il est vrai, assez peu banal. Si le train vous touche dix fois, vous êtes mort; mais vous aussi pouvez le détruire en ramassant des objets et en les lui jetant dessus, là aussi il faut le toucher un certain nombre de fois pour l'éliminer et passer au niveau suivant.

Premier propose aussi des scènes interactive, et des séquences animées, notamment entre les niveaux, pleines d'effets sonores, comme cette porte qui s'ouvre, les bruits de pas qui se rapprochent, une comète qui apparaît, et...surprise, ne dévoilons pas tout.



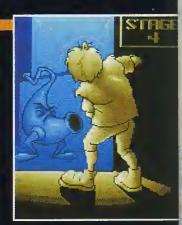




PREMIER



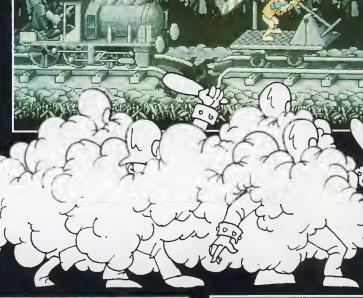
PREVU SUR AMIGA, ST, PC



Quelques éléments de présentation rappellent les jeux Cinemaware, ce qui n'est pas la moindre des comparaisons, avec beaucoup plus d'actions en faveur de Premier. Un jeu qui promet beaucoup d'amusement, de joie et de bonheur.













PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu de Platon mentionnait l'existence d'une ville : l'Atlantide qui bénéficiait d'une richesse nommée Orichalcum. L'orichalcum peut servir à la réalisation d'une arme fatale. Les Nazis ont trouvé cet écrit et souhaitent prendre possession de l'orichalcum.



Sophia connait le mystère de l'Atlantide grâce à un collier découvert lors de recherches archéologiques.

Indy dispose d'une clé ancienne mais ne connait pas le mystère de l'Atlantide...







Bientôt disponible sur PC et AMIGA



Indiana Jones and the Fate of Atlantis TM and © 1991 LucasArts Entertainment Compagny, INDIANA JONES ®: Registered trademark of Lucasfilm Ltd. Used under authorization. All right reserved.

Distribué par UBI SOFT : 8 -10 Rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois

ATE of ATLANTIS

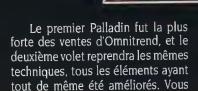
Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.

PALLADIN 2

Impressions va sans
cesse de l'avant, et son
catalogue de jeux de
stratégie vient de
grossir de deux
nouveaux titres qui
sortiront en



alladin 2 est une aventure commune entre Impressions et la compagnie américaine Omnitrend Software qui a écrit le brillant Rules of Engagement. Breach II a été acclamé et présenté comme l'un des meilleurs jeux de ce type. Palladin II en reprendra les lignes directrices, utilisant les mêmes ingrédients de jeu de rôle et le même système de contrôle avec des graphismes et une présentation de meilleure qualité.



Prévu sur PC-AMIGA

trouverez aussi un Construction kit intégré dans Palladin II qui vous permettra d'adapter des scénarios ou de créer les vôtres. Les joueurs pourront donc rester sur Palladin II pendari

des mois, en refilant des scénarios tordus à leurs copains.

La quête qui vous attend relate les faits de Brandon, un jeune homme qui se lance à l'aventure pour prouver ce dont il est capable, et, ainsi, entre dans le corps de la chevalerie. Brandon traversera de nombreuses contrées et luttera contre des démons, des trolls, des zombies et des dragons.

Pour arriver jusqu'à la victoire finale, Brandon et ses compagnons devront lutter sans merci et éliminer tous ceux qui se présentent à eux. Des musiques très réussies

et des sons digitalisés accompagnent le jeu. Palladin II dispose aussi d'un niveau d'intelligence artificielle très intéressant et d'une interface utilisateur parfaitement maniable et rapide.



IMPRESSIONS

Devive, pereviews o

CAESAR

aesar est un jeu de construction, de défense et de pacification. Vous démarrez en tant qu'officiel Romain très ambitieux et vous devez vous débrouiller pour finir empereur. Pour arriver jusque là et grimper dans l'échelle sociale, vous devez montrer de quoi vous êtes capable. Vous serez jugé par rapport à divers critères: le niveau de paix qui règne dans votre ville, la satisfaction de vos citoyens, leur niveau culturel, et enfin, si vous faites bien passer la splendeur et la gloire de Rome.

Quand vous excellez sur certaines facettes, vous montez alors d'un niveau, directement. Le jeu est entièrement contrôlé par icones et pourrait être comparé, dans une certaine mesure, à Populous.

Au début du jeu, on vous donne du terrain et de l'argent et vous devez construire une ville. Vous devez placer des théâtres pour satisfaire les habitants, ainsi que toutes les commodités nécessaires àla vie d'une grande ville. Tout cela coûte de l'argent, mais c'est à vous de faire la balance avec les bénéfices que vous pouvez gagner par ailleurs. Vous devrez placer aussi les murs d'enceinte qui entourent la ville et les industries

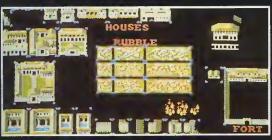
qui vous rapporteront de l'argent. Des marchés pour les commerçants, des forums pour la culture et des camps pour les militaires qui assureront la sécurité de la ville.

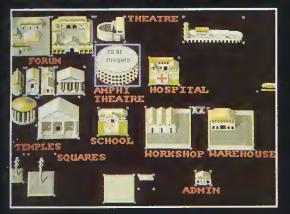
Vous pouvez jouer contre d'autres humains, ou contre l'ordinateur. Si votre ville est attaquée, vous devez lever des troupes. A ce stade du jeu, il est possible de charger Cohort, un autre produit Impressions, les fichiers

> de données de Caesar sont effectivement compatibles avec ce dernier.

Construire des murs hauts et résistants deviendra vite une facette très importante du jeu. Quand vous avancez dans la hiérarchie, on vous donne plus de terrains à contrôler, le jeu devient alors de plus en plus difficile, vous devez satisfaire plus de monde, construire plus de bâtiments et participer à de plus grandes batailles.

Prévu sur PC-AMIGA











THE LEGACY



e prochain jeu d'aventure de Microprose est écrit en collaboration avec Magnetic Scrolls, et a demandé plus d'un an de travail avant programmation. John Oldham, project manager chez Microprose, nous a expliqué que The Legacy ouvrira une nouvelle voie dans le monde du PC. Graphiquement de superbes animations pousseront plus loin ce qu'on a l'habitude de voir sur PC, et des mouvements au pixel près, parfaitement fluides, et avec de très grands

CENTRO CES SERVISIONS CES CONTROL

objets à l'écran seront présentés. Quand vous aurez vu rien qu'une des séquences d'animations, celle où l'on voit une méduse se déplacer et onduler, vous comprendrez ce que veut dire "beau à tomber par terre".

Récemment, ce jeu a été présenté à l'ECTS sous un autre titre: Haunted. L'histoire du jeu reprend celle de la famille Winthrope. En 1639, la famille toute entière a du abandonner sa maison située en haut d'une falaise de Nouvelle Angleterre aux USA. Ils ont été chassés par la communauté locale

pour sorcellerie, ils s'adonnaient au culte du Leviathan. Année après année, la famille s'est trouvée amputée de ses membres par une succession d'accidents.

Le jeu commence de nos jours, et un membre de la famille, qui n'est pas du tout au courant du passé de ses ancêtres, vient d'obtenir la maison en héritage. Dès les premières secondes dans cette baraque, le joueur s'aperçoit que quelque chose ne toume pas rond En fait, les forces du mal sont enfermées dans la maison. La tâche principale pour le joueur est donc de trouver l'entité diabolique qui émet cette force puissante. Une fois que vous l'aurer trouvé la paix reviendra sur la famille

Le jeu se contrôle grâce à un curseur que l'on déplace à la souris, et avec de nombreux menus. La présentation ressemble énormément au système Macintosh, avec la possibilité de déplacer des fenêtres, de les fermer, de changer leur taille.

La maison est composée de 10 niveaux, et vous aurez quelques tâches à accomplir obligatoirement pour pouvoir continuer à avancer dans le jeu. Les solutions aux énigmes sont tout à fait logiques, mais vous devrez examiner tous les objets pour avoir une chance de les trouver. Même de simples images contre les murs peuvent devenir des éléments essentiels au déroulement de l'histoire. Tout au long du jeu, vous serez confrontez à des fantomes et autres apparitions maléfiques, vous pourrez bien sûr les attaquer et tenter



ALCEC PROSE





de les tuer. La plupart des objets que vous trouverez et que vous utiliserez proviennent de notre époque, et les programmeurs ont tenté de leurs donner des fonctions différentes de celles qu'on a l'habitude de voir dans les jeux. Vous pourrez, d'autre part, obtenir des sorts et les utiliser. Le jeu propose aussi un grand nombre d'interactions avec les objets. Vous serez informé sur la qualité de vos actions grâce à l'augmen-

tation éventuelle de vos points d'expérience. A tout moment, vous pouvez vous faire attaquer par des créatures atroces.

L'aspect le plus novateur du jeu, qui réserve pourtant bien des surprises, se déroule dans les pièces dessinées en bitmap qui réagissent aux mouvements du joueur. Tout le jeu se passe dans la maison, et The Legacy est à voir absolument.





PREVU SUR PC SORTIE A LA FIN DE L'ANNEE

GLOBAL CONQUEST



centres de commandement.

Pour satisfaire tous les verts dans l'âme, il n'y aura pas d'armes nucléaires. Vous lutterez dans des mondes infinis générés aléatoirement par l'ordinateur que vous pour rez visualiser de trois façons différentes, avec des fonctions de zoom. Déplacez le curseur autour du monde pour admirer les villes et voir qui les occupe et de quelles forces elles disposent, ce qui vous permettra de construire vos plans, vos tactiques.

La présentation proposera des menus et des images du monde, des tableaux de pourcentage et même des bulletins d'informations dans la presse, sur la situation actuelle.

vec Crisis in the Kremlin (voir test dans ce numéro), Global Conquest est un autre jeu basé sur la domination. Dans Crisis in the kremlin vous devez garder le contrôle de la Russie, alors que dans Global Conquest c'est le monde tout entier que vous tentez de conquérir. Le jeu est développé par Dan Burden, créateur de Command HG.

Global Conquest allie stratégie et action avec des phases d'exploration. Le jeu peut être pratiqué par quatre joueur humains par modem, ou n'importe quel nombre de joueurs, plus l'ordinateur. Contre l'ordinateur, vous aurez l'occasion de tester l'intelligence de l'ordinateur, d'expérimenter ses tactiques de jeu très évoluées.

Dans votre conquête du monde, vous lèverez des armées en les envoyant dans des régions peu habitées

rienva, previevieu

pour essayer de déloger vos ennemis de leurs cachettes. Des tas d'informations vous sont données au fur et à mesure que vous avancez, informations sur vos bateaux, vos avions,

votre infanterie. Seul problème, vos adversaires feront la même chose, ainsi, chaque mouvement que vous effectuerez sera une information pour vos adversaires.

Vous pourrez donner des ordres à toutes vos unités, infanterie, porteavions, croiseurs, sous-marins, avions, espions, et





Print I by to contain I

#ICEC PROSE

PC- SORTIE PRÉVUE EN JUILLET

MICROPROSE GOLF

icroprose Golf existe déjà sur Amiga et ST et c'est l'une des meilleurs simulations du genre. Les possesseurs de PC attendent depuis longtemps que ce soft sorte sur leurs bécanes, c'est maintenant chose imminente, et Microprose Golf devrait sortir à la fin du mois de juin.

Des défilements du décor en 3D, très impressionnants, des aspects pointus et réalistes et six circuits à parcourir, voilà ce que nous propose Microprose. Jusqu'à 4 joueurs humains peuvent s'affronter en même temps contre 10 joueurs classés dirigés par l'ordinateur, chacun avec son style de jeu personnel.

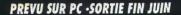
Ouatre niveaux de jeux différents sont aussi proposés, de professionnel, en passant par toute une gamme allant du début au mode 4 balles. Ouand vous envoyez la balle, les ondulations du terrain vous sont montrées, vous pouvez, bien sûr, positionner le joueur où vous le désirez avant de frapper la balle. Un choix très varié de clubs vous est offert. Des vues différentes du joueur sont disponibles. Un jeu vraiment superbe et passionnant pour tous les fans de sport en général.

















MICROPROSE

REX NEBULAR



'éditeur spécialiste de la simulation est en train de concocter dans le plus secret une bonne poignée de logiciels qui vont défrayer la chronique et les chroniqueurs d'ici peu (ici peu, cela signifie n'appelez pas pour demander quand).

REX NEBULAR

Rex Nebular, une aventure spatiale, va vous mettre à la recherche d'un vase non pas étrusque ni même made in Soissons, mais caché quelque part sur la planète Nebula, bien nommée puisqu'a priori elle n'existe pas. Prévu sur PC ce logiciel vous donnera également l'opportunité de découvrir les curieuses habitantes de la planète Androgena. Au programme de ce jeu, images VGA et voix digitalisées.

REX NEBULAR



REX NEBULAR



F 15 III

Menus, previous and Chica

Dans un genre beaucoup plus "microprosien", F 15 III va permettre aux fanas de simulation de vol de s'éclater. C'est fou le nombre de simulateurs de vols qui sortent! Nouveauté, ce logiciel est à tel point complexe qu'il

offrira à deux joueurs l'opportunité de piloter le même

nite de piloter appareil à deux, l'un au pilotage, l'autre à l'armement.



F 15 III



F 15 III





TASK FORCE

Toujours dans le genre belliqueux, mais au niveau de la mer, Task Force, dont on vous a déjà parlé, est décidément très beau. Allez, hop! De belles images.







JUMP JET

Tenez, à propos de belles images, revenons-en aux combats aériens avec Jump Jet, dont on ne sait rien si ce n'est qu'il tournera sur PC, sera en VGA 256 couleurs et bénéficiera de sons Adlib et compagnie.



JUMP JE

HAUNTING





COMMAND HQ

HAUTING

Dans la série "C'est beau mais l'éditeur ne veut rien dire", même à nous, Haunting est l'un des projets majeurs de Microprose. A l'origine prévu sous le nom de Haunted House, ce logiciel pour PC comportera de superbes graphismes et animations, comme on peut le voir ici.

COMMAND HQ

Mine de rien, ce jeu est une petite révolution pour l'éditeur Microprose. En effet, si ce jeu n'est pas nouveau, c'est cette version pour Macintosh qui, elle, l'est. Ce jeu de simulation qui vous place dans le poste de commande principal de la maison blanche, vous permet de jouer à la guerre sans quitter votre fauteuil. Heureusement que les gens de Microprose sont plus sympathiques que leur conception de la détente. Trève de plaisanterie -bien que-, espérons que ce logiciel sera suivi de beaucoup d'autres sur Macintosh, car c'est la première fois que l'éditeur s'intéresse à cette machine.





HARRIER ASSAULI

a lutte est dure dans le monde des simulations de vol, et Microprose ayant déjà produit une simulation mettant en scène des Harriers, le but est d'en sortir une encore plus performante. L'équipe de développement qui travaille sur Harrier Assault s'appelle Simis, ils ont déjà développé des simulations; leur dernier titre pour Domark était Super Mig/Fulcrum. La qualité d'expert d'Alan Tomkins est ici très utile, auparavant il travaillait pour Mirrorsoft, et offre maintenant ses services à l'équipe The Kremlin. Un des membres de l'équipe Simis a même travaillé pour British Aerospace!

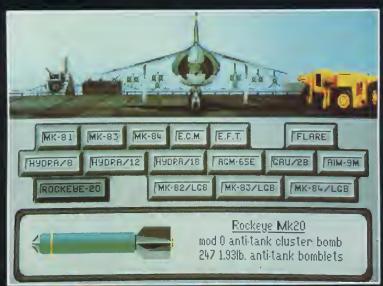
Beaucoup d'efforts de recherche ont été portés pour rendre cette simulation parfaitement authentique, les programmeurs se sont beaucoup documentés pour obtenir un graphisme réaliste, et ils sont même montés dans de véritables Harriers.



Alan Tomkins, graphiste d'Harner.

Les spécifications du jeu sont assez impressionnantes. Vous ne prenez pas seulement le contrôle d'un Harrier AV 88, la version américaine de l'avion, mais vous pouvez prendre plie par l'ordinateur si vous le désirez pour que vous puissiez bien vous concentrer sur ce que vous faites.

Le scénario du jeu est le suivant des forces mal intentionnées ont en vahi une île tout à fait pacifique, vous devez déployer vos propres forces pour intervenir et sauver l'île en question. Le jeu ne propose qu'un vaste scénario et non pas une succession de missions. Avant d'être capable d'aborder le jeu tout entier, avec son aspect stratégique, vous pouvez vous entrainer au combat aérien en mode



J'ai demandé à Russel Ferrier de Domark/Kremlin s'il pensait qu'il était possible d'améliorer les simulations de vol de façon significative sans passer par une évolution du hardware. Il m'a répondu qu'Harrier Assault serait le programme le plus rapide et le plus maniable du genre à ce jour.

いっちょう からのうなっちょうかって、なっちられ

indépendamment les rôles du pilote et du commandant. L'une ou l'autre de ces deux fonctions peut être rem-











duel, pour bien prendre l'avion en mains et essayer des opérations délicates comme le ravitaillement en vol, letir de missiles guidés ou le lâcher de bombes. Tout est en temps réel, avec des vols de jour comme de nuit.

Le mode Commandement vous permet d'organiser l'attaque, en plaçant les forces terrestres (l'ordinateur se chargera de les diriger par la suite), des intelligences supérieures de votre administration. D'ailleurs, vous aurez un certain boulot de paperasse à effectuer à la fin du jeu. Votre principale source d'information sera composée de photos et de cartes.

Avant de décoller vous passez par la salle de briefing où vous seront présentées les diverses tâches que vous aurez à remplir. Ensuite vous devez

armer votre Harrier, et c'est là qu'apparait la première innovation significative. Toutes les armes que l'Harrier peut utiliser sont affichées, et chaque fois que vous cliquez sur l'une d'elles, s'affichent les endroits où vous pouvez les placer sur votre

avion. Vous pouvez même ajouter des réservoirs de fuel supplémentaires.

Des vues de côté, et même d'extérieur sont disponibles, et si vous

passez près d'une tour de contrôle, vous pouvez regarder votre avion à partir de ce point. Côté action, vous avez une vaste panoplie de façons de détruire vos ennemis; en général vous détruirez l'ennemi, au sol ou dans les airs.

Missiles, canons, bombes, tout un tas de jouets prêt à vous servir.

Vous pouvez aussi programmer la navigation de vos forces, par le mode commandement, mais rien ne vaut le combat réel, au cœur de l'action. Sur le porte-avion, vous pouvez vous déplacer partout, passer dans les différentes pièces, prendre l'ascenseur, visiter les soutes, les sites d'atterrissages, ici encore, tout est parfaitement réaliste, résultat d'une recherche poussée dans le domaine. Le réalisme est si poussé que vous pouvez, par exemple, décoller, aller bombarder un site donné, le voir brûler, partir et revenir 5 minutes plus tard

pour admirer un point calciné.

Harrier Assault est effectivement une simulation de vol, mais aussi un jeu de stratégie, n'oubliez pas que votre ennemi peut être mieux équipé que vous, avec, notamment, des hélicoptères de combat. L'une des phases importantes consiste à bombarder ses moyens de ravitaillements, en détruisant les voies de chemin de fer, par exemple.

Visuellement, le jeu est superbe, avec des effets de l'umières et d'ombres saisissants et toutes les échelles possibles pour les éléments du jeu; les ennemis n'apparaissent donc pas à l'écran d'un seul coup, mais progressivement, ils viennent de loin. Sur un PC 486, tout cela est parfaitement impressionnant, l'ennemi qui fonce vers vous, comme ça, de très loin.

Malheureusement, il n'y aura pas de version 286, mais des versions Amiga en 32 couleurs et ST sont déjà en cours. Les sons ont été échantillonnés, assurant une autre dose de réalisme à vos combats. Domark espère bien qu'Harrier Assault devien-



et en donnant des ordres à vos avions, en dirigeant l'orientation de leurs combats. Les forces terrestres ne sont pas à négliger, elles sont aussi importantes que les forces aériennes, même si vous ne les dirigez pas directement. Vous avez des informations satellites à votre disposition, ainsi que des renseignements venant





dra la référence en matière de simulation de vol, ce qui pourrait bien être le cas.

Prévu sur PC-AMIGA-ST





LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE

SEGA MEGADRIVE



JEUX MEGADRIVE VERSION FRANÇAISE ET AMERICAINE

		VENTE	ACHA
MANETTE PRO 1			149 125 326
689 SUB ATTACK	340 270	190 160	130 130 110 180
ARCH RIVALS	396 420	260	180 180 110
ART ALIVE	340 390 470	160	100 140 180
BUDOKAN	370 420	230	160 180 160
CALIFORNIA GAMES	360	200	140

					POPULOUS	396		80
	CARMEN SANDIEGO	430	260	180	QUACKSHOT	390	290 2	900
	CENTURION	380	230		QUAD CHALLENGE	396	240 1	180
	CHUCK ROCK	420	230		RAMBO III	290	160 1	100
		395	260		RAMPART	420	230 1	180
	DECAPPATTACK	340	200	140	RASTAN SAGA II	400		180
	DECAPPATIACA	400	300	210	RING OF POWER	500		100
		395	200	140	ROAD RASH	360		200
			250	180	ROADBLASTERS	360		20
		370			ROBOCOD	370		220
	DUNGEONS AND DRAGONS	480	310	220	ROLLING THUNDER II	440		20
		395	230	160		360		IBO
		460	290	200	SHADOW DANCER			BO
	EVANDER HLYFIELD BOX	370	270	180	SHADOW OF THE BEAST	420		
	DOLE	360	170	120	SHINING IN DARKNESS	390		180
	F. 22	396	260	200	SHINOBI	395		140
	FANTASIA	370	260	180	SIMPSONS	396		20
	FERRARI GP	396	270	180	SOL DEASE	420		180
	FIGHTING MASTER	395	230	180	SONIC	370		180
	GAIARES	360	220	150	SPIDERMAN	360		140
	GHOSTBUSTERS	290	180	130	SPLATTER HOUSE II	460		220
	GHOULS N'GHOTS	420	240	180	SPORT TALK BASEBALL	460		180
	GOLDENAXE	340	220	150	STAR FLIGHT	480		200
	HELL RAE	340	230	180	STAR DOYSSEY	496		2003
	IMMORTAL	396	290	200	STEEL EMPIRE	380	260	180
	JOE MONTANA II	340	240	170	STREET OF RAGE	396	290 2	200
	JOHN MADDEN II		290	200	STREET SMART	395	260	IBO
	JORDAN VS BIRD	340	260	180	STRIDER	440	230	
•	JUHUAN VS BIAU	375	290	200	SUPER HANG ON	340		140
	KID CAMELEON	395	260	200	SUPER MONACO GP	340	240	
	LAKERS VS CELTICS		310	220	SUPER OFF ROAD	360		180
	LEMMINGS	390			SUPER REAL BASKET	360	230	
	LOR BOARD GOLF		200	180	SUPER SMASH TV	390		IBO
	MARBLE MADNESS	370	260		SUPER VOLLEY BALL	340		180
	MARIO LEMIEUX HOCKEY	395	260	180	SWORD OF VERMILLID N	420		200
	MERCS	420	260	180		390		180
	MICHEY MOUSE	370	230	180	TAZMANIA	400		200
		420	180	110	TERMINATOR II			180
	MOONWALKER	340	180	100	TEST DRIVE	380		200
	MS PACMAN	340	180	110	THUNDERFORCE III	395		200
		396	180	120	TOE JAM AND EARL	395		
	MYSTIC DEFENDER	420	180	120	токи	395		220
	MYSTICAL FIGHTER	390	250	180	TRUCTON	340		120
	NHL HOCKEY	396	260		TWO CRUDE DUDES	396		200
	OLYMPIC GDLD	390	260		VAUS	460		180
	OUT RUN	360	200	140	WARRIORS OF ROME 2	485		210
	PACMANIA	360	230	180	WINTER CHALLENGE	396		180
	PAPERBOY		230	180	WONDERBOY III	390		180
	PGA GOLF		260	180	WONDERBOY V	396		180
	PHANTASY STAR III	420	290	200	WORLD CUP ITALIA	340		160
	PIT FIGHTER	390	260	180	YS III	460	290	180

NEUFS UTILISES VENTE ACHAT

NINTENDO SUPER NE

JEUX SUPER NES

NEUFS UTILISES

NINTENDO CONTROL PAD	
ADDAMS FAMILY	10
DUNGEON AND DRAGON	90
PINAL FANTASY LEGEND II	90
JOE ET MAC 450 34	40
LEMMINGS	10
OUT OF THIS WORLD	90
PILOT WINGS. 450 3 PIT FIGHTER. 450 21 POPULOUS 450 21	10 50
RIVAL TURE	30 90
SMART BALL	10 60
SPIDERMAN-X MEN	90 90 40
SUPER BATTLE TANK	10 60 10
SUPER MARIO WORLD	90 90 90
SUPER SOCCER CHAMP	60 30
THUNDER SPIRITS	60 30
ZELDA III	40

ZIPP-KID GAMES BP N°5 78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU,

NO. L	E MEMBRE		
ADRE	SSE		
CODE	POSTAL	VILLE	

Joindre un chèque par jeu commandé

TEL

JEU	CONSOLE	PRIX
		-
3		
ENVOI		•
TOTAL		

TOTAL						
					T LETTRE	_
CHEQUE BANCAIRE	_		-		LETTNE	-
CONTRE REMBOURS	RAIS P	OSTA	CEPT JX)	NON _		
CARTE CREDIT NO			لبلب	لللل		١
DATE EXPIRATION		111				

NINTENDO NES

JEUX NES

TITRES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
A BOY ANO HIS BLOO	170120	MISSION IMPOSSIBLE	260180
ADVENTURE OF LINK	260180	NORTH AND SOUTH	290200
BAD DUDES	150100	PROBOTECTOR	150100
BATMAN	230160	RAD GRAVITY	200140
BATTLE OF OLYMPUS	230160	RAD RACER	170120
BAYOU BILLY	200140	RESCUE RANGERS	200140
BIONIC COMMANDO	150100	ROBOCOP	230160
BLACK MANTA	150100	ROBO WARRIOR	150100
BLADES OF STEEL	290200	RYGAR	
BLUE SHADOW	150100	SHADOW WARRIOR	170120
BUBBLE BOBBLE	230160	SILENT SERVICE	170120
BUGS BUNNY BIRTHDAY.	260180	SIMPSONS	290200
BURAI FIGHTER	150100	SKATE OF OIE	260180
DOUBLE DRAGON	170120	SNAKE RATTLE'N ROLL	150100
DOUBLE ORAGON II	200140	SNAKE REVENGE	200140
DOUBLE ORIBBLE	260180	SOLAR JETMAN	150100
OR MARIO	260 .180	SOLOMANS KEY	230160
OUCK TALES	260180	STAR WARS	290200
GHOSTBUSTERS II	230160	STEALTHATF	200140
GHOST'N GOBLINS	230160	SUPER KICK OFF	290200
GOAL	150100	SUPER MARIO II	230160
GOLF	150100	SUPER MARIO III	
GREMLINS II	230160	SUPER SPIKE V BALL	200140
HUNT FOR RED OCTOBE	R290200	SUPER OFF ROAD	
IKARI WARRIORS	150100	SWORD AND SERPANTS	230160
ISOLATED WARRIOR	150 100	TOP GUN II	260180
JACKIE CHAN ACTION	290200	TOTALLY RAD	
JACK NICKLAUS GOLF	170120	TRACK AND FIELD II	170120
LEGENO OF ZELDA	260180	TURBO RACING	
LOW G MAN	200140	WWF WRESTLING	
MEGAMAN II	230160	WORLD CUP	170120

TARIF RESERVE AL MEMBRES ZIPP-KL

NON MEMBRES AJOUTEZ, 50F POUR LES JEUX NEUFS... 20F POUR LES JEUX UTILISE

ATARILYNX

TITHES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	U
3 D BARRAGE		NFL SUPERBOWL	
720 DEGREES		NINJA GAIDEN	,
APB		PAC LAND	
AWESDME GOLF		PAPERBOY	
BILL AND TED		PINBALL SHUFFLE	
BLUE LIGHTING		ROADBLASTERS	
CALIFORNIA GAMI		ADBOSDUASH	
CHEQUERED FLAC		ROBOTRON	
GAUNTLET III		SCRAPYARD DOG.	
GRID RUNNER		STUN RUNNER	
HARD DRIVIN'		TURBO SUB	
HYDRA		VIKING CHILD	
ISHIDO		VINDICATORS	
KLAX		WARBIRDS	
LYNX CASINO		WORLD CUP SUCC	
MS PACMAN	120 80	XIBOTS	

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATION

OUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL 30.64.54.54 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NEUFS UTILISES VENTE ACHAT

VINTENDO GAMEBOY



EUX GAMEBOY

	VENTE ACHAI
	135
HT MAGIC	
CS CARRY ALL	149
APTATEUR SECTEUR	96
APTATEUR AUTO	79
DAMS FAMILY	225 150 100
VENTURE ISLAND	220150 100
AWAY	160 100 70
DMIC PUNK.	215120 90
RBE	220150 100
SEBALL	160 90 50
THAN	215120 80
THAN II	230140 100
TILETOADS	210 140 100

8EETLEJUICE	215 150	110
8ILL AND TED	230 130	90
8LADES OF STEEL	230 150	100
BLASTER MASTER 80Y	225 120	80
CASTLEVANIA II	230120	80
CHESSMASTER	215 120.	80
DAYS OF THUNDER	215 150.	100
DOUBLE DRIBBLE	215 150.	100
DR MARIO	195 120	90
DRAGON'S LAIR	200 150.	100
DUCK TALES	225 150.	100
F 1 RACE	240 150.	100
FACE BALL, 2000	240 120.	80
FERRARI	220 150.	100
FINAL FANTASY	245 120.	90
FINAL FANTASY ADV	275 ., 150.	100
FINAL FANTASY II	275 140	100
G FOREMAN BOXING	220 130	80
GOLF	215 100	70
GREMLINS II	215 120	80
HOOK	225 160	110
HUDSON HAWK	215150	100
	215150.	100
JACK NICKLAUS GOLF	220 150.	100
JOE ET MAC	215 160	110
KID ICARUS	180 120	80
MEGAMAN II		80
METROID II		70
MICKEY		80
MISSILE COMMAND		70
NBA 2		110
NBA ALLSTARS		100
NFL FOOTBALL		90
NINJA GAIDEN SHADOW		100
NINJA TURTLES II		100
NINTENDO WORLD CUP	215 90	90

OPERATION C 215 .. 120. 90

PLAY ACTION FOOTBALL 190 90. 90. 90. 90. 90. 90. 90. 90. 90. 9			
PLAY ACTION FOOTBALL. 180 90. 90. 9RINCE OF PERSIA 215 150. 100. 0 BERT 150. 100. 100. 100. 100. 100. 100. 100.			
RAY ACTION FOOTBALL 190 90.			
PRINCE OF PERSIA 215 150. 100 O BERTI 150. 120. 88 ROGEOP II. 215 120. 88 ROGEOP II. 215 120. 88 ROGEOP II. 215 120. 89 ROGEO RABBIT 225 140. 100 SIMPSONS 2 225 170. 120 SOCCER MANIA 215 130. 90 SOLAR STRIKER. 190 100. 77 SPIDERIMAN 2 115 130. 90 ROGEOP II 215 120. 88 ROGEOP II 215 120. 89 ROGEOP II 215 120. 89 ROGEOP II 225 140. 100 SIMPSONS 2 225 170. 120 SIMPSONS 2 225 170. 120 SIMPSONS 2 225 170. 120 SOCCER MANIA 215 130. 90 SOLAR STRIKER. 190 100. 77 SPIDERIMAN 180 100. 77 SPIDERIMAN 180 100. 77 SPIDERIMAN 180 100. 77 SPIDERIMAN 190 100. 77 SPIDERIMAN 195 100. 77 TECHNO 8 OWIL 220 130. 98 SIJERNIHINATOR II 215 150 101 TINY TOONS 220 140. 10 TOM ET JERRY 220 150. 100 ORD LICKCUITT 215 130. 99 ORD LICKCUITT 215 130. 99 CORRILLORUS 215 130. 99 ORD LICKCUITT 215 130. 99 CORRILLORUS 220 150. 100 ORD LICKCUITT 215 130. 99 CORRILLORUS 215 130. 99 CORRILLORUS 220 150. 100 ORD LICKCUITT 215 130. 99 CORRILLORUS 215 130. 99 CORRILLORUS 215 130. 99 CORRILLORUS 220 150. 100 ORD LICKCUITT 215 130. 99 CORRILLORUS 215 1	PACMAN	. 195 100.,	70
Q BERT 196 120. 8 ROBGCOP II. 215 120. 9 ROGER RABBIT 225 140. 10 SIMPSONS 215 150. 10 SIMPSONS 225 170. 12 SOCCER MANIA 215 130. 8 SOLAR STRIKER 190 100. 7 SPIDERMAN 2 190 100. 7 ROBCCOP II 215 120. 9 ROGER RABBIT 225 140. 10 SIMPSONS 215 150. 10 SIMPSONS 2 225 170. 12 SOLAR STRIKER 190 100. 7 SOLGER HANIA 215 130. 9 SUPER NC PRO AM 195 120. 9 SUPER NC PRO AM	PLAY ACTION FOOTBALL	190 90.	90
ROBOCOP II. 215 120. B ROGER RABBIT. 225 140. 10 SIMPSONS. 215 150. 150. 150. SIMPSONS 2 SOLAR STRIKER. 190 100. 76 SPIDER RAMINA. 215 130. B SOLAR STRIKER. 190 100. 76 SPIDER RAMINA. 185 120. 26 SOLAR STRIKER. 190 100. 76 SPIDER RAMINA. 180 100. 76 SPIDER RAMINA. 215 120. 86 SOLAR STRIKER. 190 100. 76 SIMPSONS 2 SOLAR STRIKER. 190 100. 76 SIMPSONS 2 SOLAR STRIKER. 190 100. 76 SUPER ROF ROAD 220 130. 95 SUPER ROF PROAD 220 130. 95 SUPER ROF PROAD 125 120. 85 SUPER ROF ROAD 220 130. 95 SUPER ROT ROAD 22			100
ROGER RABBIT. 225 140. 100			80
SIMPSONS. 215 150. 100 SIMPSONS 2 225 170. 125 SOCCER MANIA. 215 130. 92 SOLAR STRIKER. 190 100. 7 SPIDERHAN 2. 215 120. 9 ROSCOP II. 216 120. 9 SIMPSONS 2. 225 140. 10 SIMPSONS 2. 125 150. 10 SIMPS			90
SMPSONS 2			100
SOCCER MANIA 215 130 50 13	SIMPSONS	215 150	100
SOLAR STRIKER. 190 100. 75			120
SPIDERMAN 2.			90
G'BERT 196 120. 8 ROBOCDP II 215 120. 8 ROGER RABBIT 225 140. 10 SIMPSONS 215 160. 10 SIMPSONS 2 225 170. 12 SOCCER MANIA 215 130. 9 SOLAR STRIKER 190 100. 7 SPIDERMAN 180 100. 7 SUPER RO PRO AM 195 120. 39 SUPER RO PRO AM 195 120. 37 TECHNO 80WL 230 130. 9 TERMINATOR II 215 150 10 TINY TOONS 220 150. 10 TOM ET JERRY 220 150. 19			70
ROBCOP 216 . 120 . 1			70
ROGER RABBIT 225 140. 10			90
SIMPSONS 215 150. 100 SIMPSONS 2 225 170. 125 SIMPSONS 2 130. 190. 100. 76 SIMPSONS 2 130. 190. 100. 76 SIMPSONS 2 135 100. 76 SIMPSONS 2 135 100. 76 SIMPSONS 2 230 130. 98 TERMINATOR II. 215 150 100 TOM ET JERRY 220 150. 100 TOM ET JERRY 220 150. 100 TOM ET JERRY 220 150. 100 SIMPSONS 2 230 140. 100 SIMPSONS 2 230 140 SIMPSONS 2 230 140 S			90
SIMPSONS 2. 225 170. 12 SOCCER MANIA 216 130. 9 SOLAR STRIKER. 190. 100. 7 SPIDERMAN. 190. 100. 7 SPIDERMAN. 190. 100. 7 SUPER RC PRO AM 196 120. 9 SUPER RC PRO AM 196 120. 9 SUPER RC PRO AM 196 120. 9 SUPER RC PRO AM 195 120. 9 SUPER RC PRO AM 196 120. 7 TECHNO 80WL 230 130. 9 TECHNO 80WL 230 130. 9 TERMINATOR II. 216 150 16 TINY TOONS 220 140. 10 TOM ET JERRY 220 150. 150. 150 TOM ET JERRY 220 150. 150. 150 WORLD CIRCUIT 215 130. 9			100
SOCCER MANIA 215 130. 8			100
SOLAR STRIKER. 190 100 7			120
SPIDERMAN 190 100 7 100		215 130	90
SUPER PCF PROAD 220 130. 8 5 5 5 5 5 5 5 5 5			70
SUPER RC PRO AM 195 120. 8 SUPERHUNCHBACK 195 100. 7 TECHNO 90WL 230 130. 8 TERMINATOR II. 215 150 15 TINY TOONS 220 140. 10 TOM ET JERRY 220 150 15 WORLD CIRCUIT 215 130. 9			70
SUPERHUNCHBACK			90
TECHNO 80WL 230 130. 9 TERMINATOR II 215 150 .1C TINY TOONS 230 140. 10 TOM ET JERRY 220 150 10 WORLD CIRCUIT 215 130. 9			80
TERMINATOR II			70
TINY TOONS			90
TOM ET JERRY			100
WORLD CIRCUIT 215 130. 9			100
			100
MANUE CLIECOCTA DC 216 160 10			90
TENTE DUFERO IARIO 218 100 10	WWF SUPERSTARS	215 150	100

NEUFS UTILISES

SEGA MASTER SYSTEM

EUX MASTERSYSTEM

EUX IVIA	SIENS	TOTEIN	
iez	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
X X2D		SHADOW OF THE BEAST	
ERO		SONIC	260180
IX TO THE FUTURE II .		SPIDERMAN	
TLE OUT RUN		STRIDER	
IR/ F BOBBLE		SUMMER GAMES	
SE HO		SUPER KICK OFF	
WLD OUCX		SUPER MONACO	260 180
UBLE DRAGON		TOM ANO JERRY	
X TALES.		ULTIMA N	
DUESTN GHOSTS		WONOERBOY III	
DEN AXE WARRIOR		MICKEY	
W WEIGHT BOXING		MOONWALKER	200140
DES OF THE LANCE		OUT RUN EUROPA	
OSSIBLE MISSION		PACMANIA	
ANA JONES		PHANTASY STAR	
DER BOARD GOLF		RC GRANO PRIX	
PCS. 1		ROCKY	
(i),I		SHADOW DANCER	

IEO-GEO

EUX NEO-GEO

BALL STARS 1250 890 630	LAST RESORT	1250890 630
L FURY1250890 630	MUTATION NATION.	1250890 630
TEALL FRENZY1250890630	NAM 75	1250890 630
F1250890630	R080 ARMY	1250890 630
S OF MONSTERS 1250 890 630	SOCCER BRAWL	1250890 630
	THRASH RALLY	1250 890 630

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	WENTE MONAT
WIDE GEAR		
AOAPTATEUR MASTER SYST	EM	195
AOAPTATEUR SECTEUR		95
ADAPTATEUR AUTO		79
BATTER UP	230	100 70
CHASE HO	230	130 90
CHESSMASTER	230	120 80
CRYSTAL WARRIOR	249	100 70
OONALD OUCK	245	170120
ORAGON CRYSTAL	230	120 80
FANTASY ZONE	210	130 90
G-LOC	230	100 70
GOLDEN AXE	230	140 100
HALLEY WARS	230	120 80
JOE MONTANA	245	100 70
LEADERBOARO GOLF	245	100 70
MICKEY MOUSE	230	170120
NINJA GAIDEN	245	120 80
OUT RUN	230	120 80
PACMAN	230	100 70
PENGO		
PSYCHIC WORLD	210	100 70
SHINOBI	245	140100
SLIOER	230	120 80
SONIC		
SPACE HARRIER		
SPIOERMAN	230	120 80
SUPER GOLF		
SUPER MONACO GP		
WONDERBOY		
WOOOY POP		

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.

AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

ROOKIES



e jeu offre une vue en 3D isométrique au joueur, et lui donne le contrôle d'un petit groupe de Rookies, des bleus, à travers 100 missions qui deviendront de plus en plus difficiles. Les rookies pourront se déplacer à travers de très vastes régions, et pourront lutter contre leurs ennemis de diverses façons: avec des mitrailleuses, des bombes, des lance-flammes et même au combat au corps à corps, tout cela grâce au système de contrôle très bien fait qui vous offre un curseur et l'opportunité de cliquer un peu partout.

L'objectif, comme dans tous les jeux de ce type, est de gagner toutes les missions en gardant ses hommes vivants. Les diverses missions qui vous sont proposées vont de la prise d'un poste de commandement ennemi à la destruction d'un barrage pour inonder une île toute entière. Chaque soldat a ses propres caractéristiques physiques et ses propres

Benta, prepleto and Children

capacités, le but du jeu est aussi de créer un lien entre le joueur et les hommes qu'il dirige.

L'intelligence artificielle des rookies ainsi que celle des ennemis assure une action réaliste à tout moment. La possibilité d'embuscades, d'attaques par surprise avec l'ennemi à n'importe quel endroit imaginable est à prendre en compte, en permanence.

Pour déplacer vos hommes, vous cliquez sur l'un des soldats ou sur un groupe de soldat, puis vous cliquez sur l'endroit où vous voulez qu'ils se ren-

dent. Si vous les placez sur l'eau, ils se mettront à nager.

Tous les scénarii se déroulent en temps réel, si vous faites nager vos hommes trop longtemps, ils vont

fatiguer et risquent de couler. Les actions qui ne sont pas réalistes ne peuvent être exécutées, comme tirer sur un homme caché par des objets.

Vous aurez divers rookies à votre disposition, du simple soldat à l'espion. Une fenêtre d'informations s'affiche quand vous cliquez sur l'un de vos hommes, vous montrant toutes les

données intéressantes sur l'individu Vous pouvez aussi obtenir des informations, à l'aide d'icones, sur tous le objets et les armes, sur leur état, leu chargement, ainsi, vous pourre contrôler la qualité de votre équipe ment, les explosifs, les bombes, les lance-flammes, les mortiers.

Des décors changeants rehaus seront encore la qualité du jeu, des sœ nes de nuit sont même prévues Comme dans tous les jeux, vous obtenez des récompenses quand vous accomplissez une mission. Un récapitulatif du nombre d'hommes tués

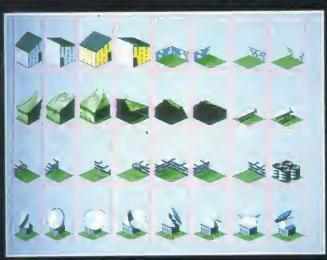


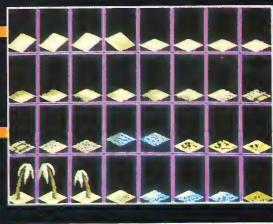


des tanks et des bâtiments détruits chez l'ennemi, vous est donné à chaque fin de mission.

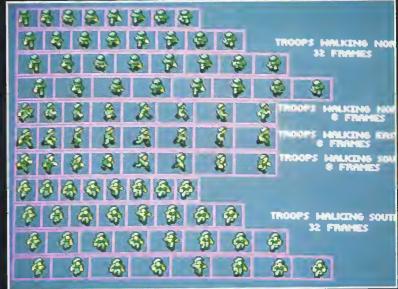
Tout au long du jeu des séquences animées viennent motiver le joueur, chaque nouvelle mission sera présentée avec des cartes et des animations montrant vos objectifs, la position des bâtiments à détruire, la





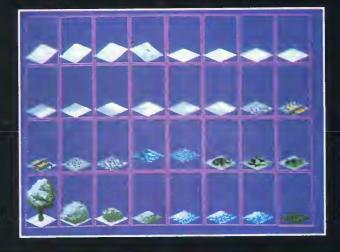


PREVU SUR AMIGA \



position de vos rookies, etc... Décomposer une mission pourrait donner ceci: acheminer ses hommes jusqu'aux pieds d'un barrage, les faire nager sans qu'ils soient repérés, placer les explosifs et s'enfuir toujours sanséveiller l'attention des gardes ennemis. Vous pourrez aussi détruire des usines chimiques, délivier des prisonniers de guerre, tout un tas de joyeusetés militaires.

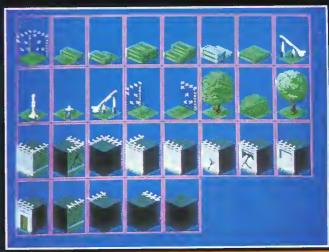
Avec ses grands décors, ses animations, Rookies semble tout à fait exceptionnel, nous aurons l'occasion de vous parler prochainement de ce produit qui n'en est qu'au début du développement.











WAXWORKS

'équipe de développement qui nous avait donné Elvira I et II est de retour, avec une nouvelle épopée, un nouveau jeu d'aventure savamment saupoudré d'action, de sang et d'horreur. Horrorsoft, justement, dirigé par le vieux routard du monde micro Mike Woodruff, promet que Waxworks sera encore meilleur que les softs précédents, avec des scènes si tordues et sinistres que même les joueurs les plus endurcis seront étonnés et inquiétés. Le système de développement mis au point par Horrorsoft permet de finir un jeu comme celui-ci en 9 ou 10 mois, alors qu'en temps normal, il faudrait près de 2 ans. Leur système est si flexible qu'ils n'ont pas besoin de mettre beaucoup de monde sur le coup, une équipe uniquement



ment. Waxworks offrira toutes les informations qu'on a l'habitude de voir à l'écran d'un jeu de ce type, mais avec

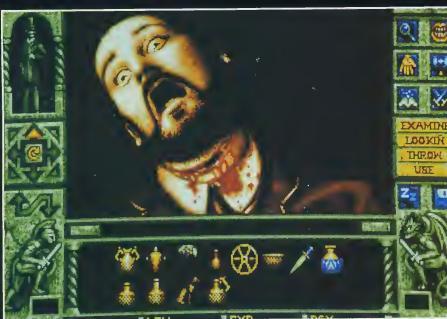
grotte. Vous étiez près de lui... et hop! Comme ça, d'un coup, il avait disparu! La police l'avait recherché

pendant des semaines, en vain. Depuis tout ce temps, vous n'avez pu vous faire à l'idée que votre frère pouvait être mort. Tout au long de votre croissance, depuis sa disparition, vous avez eu la sensation de rester en contact télépathique avec lui.

Alors que vous amvez à Irontown, les souvenirs rejaillissent à grand galop, vous vous souvenez que l'oncle Boris a toujours été étrange, qu'il avait une fascination macabre pour tout ce qui touchait au démon, de la torture aux massacres de masse. Il était tellement obsédé

par le monde des ténèbres qu'il avait transformé sa vieille maison victorienne en une sorte de musée Grévin rempli de sorcières, de monstres, et d'apparitions diaboliques, tous en cire, bien sûr.

Peu après que l'oncle Boris avait commencé sa collection, des bruits étranges, des cris s'échappaient de la maison, si bien que tous les gens de la région restaient bien loin de l'habitation de votre oncle. Alex, votre frère disparu, était fasciné par toutes les figurines de cire de votre oncle, et



composée de 3 graphistes a travaillé sur Waxworks.

BOUND, DEBUTBUTS OFFICE OFFICE

C'est leur troisième programme pour Accolade, et Mike qui habite à Birmingham, au centre de l'Angleterre, est obligé de soumettre chaque étape du storyboard aux Etats-Unis, avant de pouvoir continuer le développedes animations plus rapides, beaucoup plus d'action et un scénario si macabre qu'il devrait enchanter tous les amateurs de films d'horreur.

Votre vie a bien changé depuis que l'oncle Boris est mort; vous êtes sur la route, vers Irontown, votre première visite depuis que votre

frère jumeau, il y a bien des années, a disparu. C'était il y a très longtemps...vous étiez alors âgé de 8 ans et votre frère, Alex, avait disparu dans une

ACCOLADE





il venait dès qu'il pouvait, rendre visite à son parrain. Après la disparition d'Alex, vos parents avaient déménagé, effrayés et craignant aussi de voir leur second fils disparaitre.

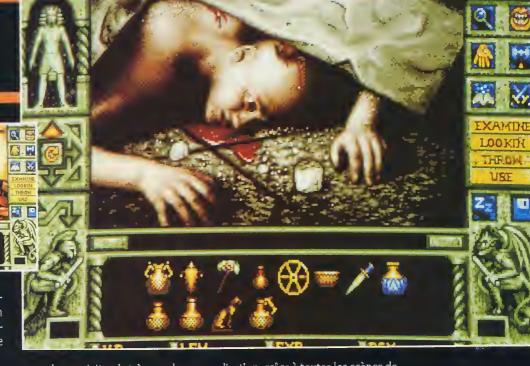
Sur le chemin du cimetière, le temps change, il se met à pleuvoir. Un petit groupe de personnes entoure unetombe. Tout à coup, une boule de lumière descend du ciel et frappe le cercueil: avant que l'écho du tonnerre ne disparaisse complètement, un son terrifiant s'échappe de la tombe. Le son augmente, et vous pouvez constater avec horreur que le fond du trou est vide, le cercueil a disparu. Très furtivement, vous avez aperçu votre image -ou plutôt celle d'Alexse déplacer, tout au fond. Le scénario continue et vous réserve bien des surprises.

Tout le jeu tourne autour de cet évènement : votre frère est-il vivant? Pourquoi toutes ces apparitions? Votre quête vous mènera jusqu'au plus profond du vieux manoir de votre enfance.

Le visage du vieil oncle Boris apparait à l'une des fenêtres de la maison, empalé sur un pieu en bois. Pour la première fois depuis que vous avez l'âge de 8 ans, vous entendez la voix de votre frère: «Je sais pourquoi tu es là mon très cher frère, et je te conseille de partir le plus vite possible».

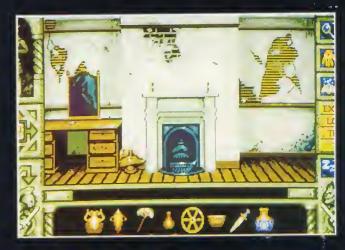
Celui-ci vous informe des nombreux pouvoirs et sorts qu'il a en sa possession, mais vous supplie toujours de partir. Malgré tout, vous décidez de rester pour essayer de le

Le but est de prendre le contrôle des forces du diable qui se sont emparées de la maison de votre oncle, et de trouver ce qui est arrivé à Alex. Le scénario du jeu est énorme et



vous devrez visiter de très nombreux lieux en ville. Vous combattrez aussi contre de très nombreuses créatures, chaque séquence de combat vous met face à l'ennemi avec votre barre d'énergie bien en vue; vous pouvez perdre à tout moment, attention.

Un icone donnant votre état général, sous la forme d'un visage qui est le vôtre, est disponible à tout moment. Le système de curseur et de cliques vous permet de ramasser des objets, de les examiner ou de les utiliser. Vous vous déplacez grâce à des pointeurs directionnels. L'habituelle présence des niveaux d'expérience, d'état psychique et du nombre de coups reçus n'étonnera pas les habitués des jeux de ce type. On peu aborder Waxworks de plusieurs façons, comme un jeu d'aventure linéaire, comme un véritable ieu de rôle, ou même comme un jeu d'action, grâce à toutes les scènes de combats. Si vous avez aimé Elvira, vous serez conquis par Waxworks qui propose des animations plus rapides et serez captivé par son scénario, beaucoup plus riche.





Waxworks



SORTIE PRÉVUE SUR PC FIN SEPTEMBRE OCTOBRE



I HP



news, previews







EXP

IPSY

JOYSTICK / JUILLET . AOUT 1992 / 54

GRANDMASTER CHESS

oici un autre jeu d'échecs sur PC, celui-ci sera disponible en juillet, et dispose de très nombreux paramètres pour augmenter le plaisir de jeu, si vous disposez d'une carte sonore, par exemple. Grandmaster Chess est le résultat d'une licence signée entre Accolade et Capstone, et propose des algorithmes tirées de 12 années de parties de Grands Maîtres entrées dans le programme. Capstone promet que Grandmaster battra les meilleurs softs du genre sur PC, par exemple Chessmaster 3000 ou Sargon V, si ce n'est pas le cas vous serez remboursé.

Le jeu a aussi pour but de vous apprendre toutes les subtilités des échecs, en vous guidant pas à pas, depuis les bases des mouvements des pièces, jusqu'à l'élaboration de stratégies compliquées.

Grandmaster Chess propose 5 niveaux de difficulté différents, avec de nombreuses options sur la gestion du temps, sur les écrans d'aide, d'analyse, ainsi que des tuyaux sur les ouvertures classiques de début de partie. Vous disposez donc d'un excellent joueur face à vous, mais aussi d'un professeur exceptionnel.

Vous pouvez choisir entre la vue en 2D ou en 3D, avec tout une



gamme de textures et de couleurs différentes pour les pièces et l'échiquier, traditionnel, fantastique ou médiéval.

Avec ses graphismes en Super VGA (mais compatible avec le VGA inférieur), ses paroles digitalisées, ses musiques, Grandmaster Chess devrait enchanter tous les joueurs

d'échecs, quel que soit leur niveau.

Vous pourrez aussi visualiser une partie complète que vous avez effectuée auparavant, grâce à l'utilisation des fonctions d'un magnétoscope. Un challenge intéressant, essayer de trouver un programme sur ordinateur capable de battre Grandmaster Chess.



PREVU SUR PC





SIERRA, LES PROCHAINS TITRES A VENIR...

'éditeur Sierra On Line et Dynamix préparent de véritables bijoux pour le standard PC. Sont annoncés, outres les jeux dont Derek nous parlais le mois dernier (Quest for Glory III, Laura Bow et King Quest VI), le très attendu Space Quest V, intitulé Roger Wilco in the Next Mutation. Ce jeu, qui disposera tout naturellement d'un affichage VGA 256 couleurs permettra au joueur dirigeant Roger de découvrir un monde encore plus étrange que précédemment dans lequel, muni de l'holograme trouvé à la fin du précédent, il devra sauver l'univers, excusez du peu. De plus, la bande son utilisera les ressources de la stéréo si vous possèder une carte sonore.

Dans un autre genre, Aces Over Europe est l'équivalent européen de Aces Over the Pacific testé dans ce même numéro. Vous pourrez piloter de nombreux appareils Anglais ou Allemand tels que les P-51 Mustangs, Focke-Wulf ou Messerschmitt 190 (s). Là aussi, même souci du détail. Dans

している

THE COUNTY, DECENTION OF THE COUNTY OF



Kings Quest VI

cessé à bord d'appareils de plus en plus sophistiqués.

Pour Windows, Sierra on Line propose également une toute nouvelle série de logiciels, exploitant les capacités multimédia des versions les plus récentes, intitulée Take a Brake.

Tout ces jeux, qui exploiteront le VGA et les cartes sonores (bruits digitalisées) tournent avec Windows 3.0 et 3.1. Sont annoncés Pinball, un très beau flipper reprenant l'imagerie de l'éditeur (Larry, Roger Wilco, etc.) et Sreen Antics, un économiseur d'écran affichant (en tenant compte de la date du système) une histoire animée qui évolue dans

temps.Enfin, la série Crazy Nick Lauch Budget proposera à prix réduit les jeux d'actions présents dans les autres jeux Sierra ainsi que des déclinaisons: vous pourrez jouer au Casino avec Larry, vous entraîner au bâton dans Conquest of Longbow et toutes ces sortes de choses. Pour information, et seulement pour ça car ce service n'existe pas en France, rêvons un peu avec Sierra Network. Il s'agit d'un service permettant de par-

ticiper à Red Baron ou Sierraland (simulation de parc d'attraction) en mode Multijoueur.



Spoce Quest V



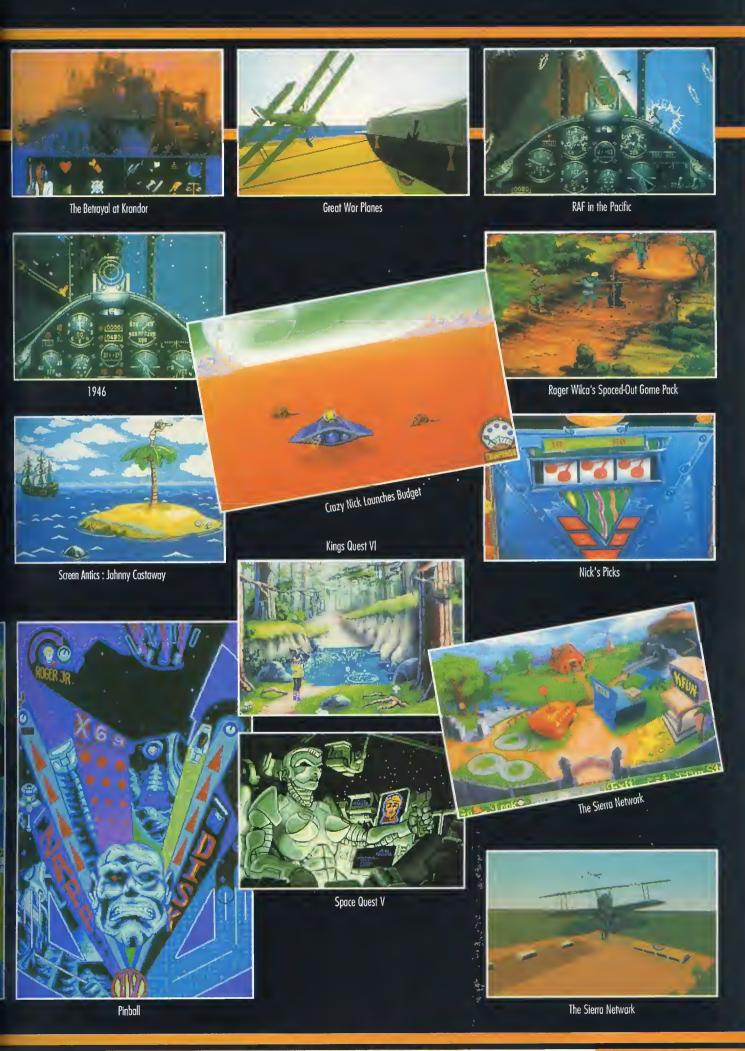
Pinboll



Aces Over Europe

la famille simulation, des Data Disks sont également annoncés: Great War Planes Expansion Disk, qui rajoute appareils et détails dans les logiciels Red Baron et la série Aces et RAF in the Pacific qui permet de piloter les appareils de L'US Air Force dans Aces of the Pacific, à la fin de la guerre. Enfin World War II: 1946, permettra, toujours utilisé conjointement avec Aces of the Pacific, de continuer la guerre (brrr...) comme si elle n'avait jamais





THE ESPANIA

a compétition est rude entre les éditeurs, chacun veut sortir la meilleure simulation sportive pour coïncider avec le départ des leux Olympiques de Barcelone, Celui proposé par Ocean offre deux aspects, l'action et le management, il est d'ailleurs possible de ne pratiquer que le management et de faire diriger l'athlète que vous avez entraîné par l'ordinateur contre ses propres joueurs.

Toutes les épreuves officielles des compétitions olympiques sont pré-

sentes dans le jeu, hormis quelques petites épreuves mineures comme le dressage et et le saut d'obstacles, mais l'escrime, l'altérophilie, la boxe et tout le reste sont accessibles.

Pour rendre le jeu plus intéressant les déclinaisons d'épreuves sont elles aussi intégrées dans le jeu. Pour la nage, par exemple, toute la gamme des distances vous est proposée de 100 à 1500 mètres, ainsi que les nages papillon, brasse et crawl.

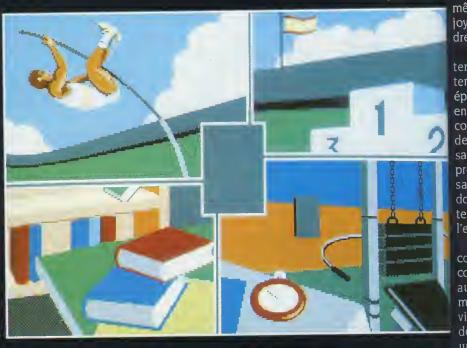
Avant de vous lancer dans la compétition, vous pouvez vous entraîner à n'importe laquelle des épreuves. La section management joue une part très importante dans le jeu, et vous commencez par choisir vos sportifs parmis une très longue liste d'athlètes. Ils ont tous des capacités et des attributs différents, et vous devez vous assurer de faire le bon choix avant d'engager un athlète dans une épreuve, l'agilité est utile pour le saut

Mours, previews and and animal

en longueur et la force doit être élevée pour participer à une épreuve d'altérophilie. Une fois votre joueur choisi, vous pouvez vous rendre à la salle de gym pour vous entraîner. Les poids donneront plus de force et d'enUn programme d'entraînement pa être planifié sur deux semaines, q passeront alors en quelques minute grâce à l'utilisation de l'horloge t du calendrier. Après cela, vous por vez emmener votre athlète voir le m

decin sportif, cela ci vous donner une étude con plète de l'état santé de votre por lain et une listed certains attribu spécifiques voi donné sera Espania Games propose tout un gamme de de sta tistiques à consu ter et manipuler. Le journal de

épreuves vous permettra de consulta les temps obtenus par les autre concurrents. Comme dans la réalita il faut participer et se qualifier dan plusieurs séries d'épreuves pourant ver à la finale. La plupart des épreuve diposent de vues de côté ou de fact Si votre athlète a un haut niveau d'en durance, vous pouvez mettre l'ordinateur en mode automatique et l'ordinateur prendra alors le contrôle dipoueur, mais si vous voulez faire vous





durance, ce qui peut être utile pour certaines épreuves, à vous de déterminer l'entraînement adéquate.



GAMES 92

même les efforts à l'aide du clavier, du iovstick ou de la souris vous obtiendrez sûrement de meilleurs résultats.

Des menus vous permettent d'obtenir de l'aide et, notamment, d'obtenir des informations précises sur les épreuves qui se sont déjà déroulées en revenant jusqu'au tout début de la compétition. Chaque sport demande des techniques différentes. Pour le saut en hauteur, vous devrez d'abord prendre de la vitesse puis effectuer le saut, deux caractéristiques entrent donc en compte: la rapidité et la détente, à vous d'en tenir compte pour l'entraînement.

Le système de contrôle tient compte des synchronisations des commandes au clavier, à la souris ou au joystick. Il ne vous est donc pas demandé de secouer le joystick à toute vitesse de droite à gauche, spécialité de certains jeux de sports qui avaient une forte consommation de manettes. Les scores, les temps et les points que vous obtenez ainsi que ceux de vos adversaires sont affichés à tout moment. Une chose amusante dans la phase management, vous pouvez interagir avec les éléments qui vous entourent, prendre un stylo, utiliser le



téléphone, ouvrir un tiroir et prendre le dossier d'un athlète, etc... Que vous aimiez l'action ou tout ce qui tourne autour du sport, tous les ingrédients indispensables ont été intégrés dans The Espania Games 92.

PREVU SUR - PC-AMIGA-ST -- Photos PC -

PREVU SUR -PC-AMIGA-ST-

LETHAL WEAPON III

cean a obtenu les droits d'exploitation pour L'Arme Fatale III «qui reprendra les grandes lignes du jeu Hudson Hawk", nous dit

Ken Lockly, project manager (NDLR: C'est un responsable de projet), de ce titre. Ce sera un jeu d'action et de plates-formes bourrés de touches humoristiques et qui reprendra les di-

rections des 3 films. Le travail vient juste de débuter depuis quelques semaines sur ce produit, nous en reparlerons donc après la rentrée.





SLEEPWALKER

n risque de beaucoup parler de Sleepwalker, ce jeu très mignon propose des nouveautés en matière de techniques d'animation. Malgré que le jeu ne soit encore qu'au tout début de son développement, il semble déjà très jouable et propose déià six grands niveaux parcourir.

Sleepwalker est un jeu de platesformes/arcade à scrollings multi-directionnels.

Vous dirigez un chien, et votre tâche consiste à vous assurer que votre maître, un petit garçon, ne subisse aucun péril. Léger problème, le jeune garçon est somnambule. Vous devez donc dégager les chemins que le garçon emprunte de tous les obstacles qui peuvent les encombrer.

Tout au long des niveaux, vous devrez traverser une usine, des égoûts et un chantier, entre autres. Le chien se déplace juste devant le petit garçon et doit déplacer des ascenseurs, juger à quel moment sauter, le petit garçon vous imitera. Dans l'usine, vous aurez quelques ennuis avec le gardien de

news, previews are cristians

nuit, vous devrez nager dans l'énorme piscine et éviter tout un tas de dan-

gers qui vont des clous qui sortent du sol aux gargouilles qui crachent le feu, en passant par tout une série d'objets qui vous foncent ou vous tombent dessus. Vous devrez marcher sur une corde de funambule, et vous serez même confronté à un vampire qui tentera de vous transformer en chien-chauve-

souris. Bien d'autres mauvaises rencontres vous attendent.

Vous ne devrez pas uniquement vous déplacer et éviter des dangers,

il faudra aussi interagi avec différents objets présents dans les tableaux. Vous vous feren projeter dans les ain par un pistolet à rivets mais attention de ne pas tomber sur les cables des poteau électriques. Pour éliminer le grand méchani vampire, vous devez lu planter un pieu dans le

cœur, mais avant cela vous devre trouver une croix en bois, pour l'el-



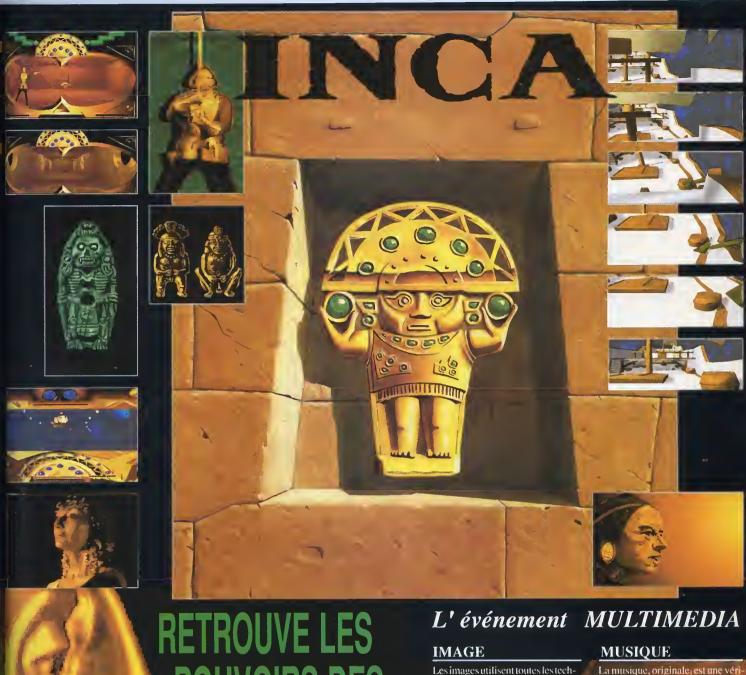
frayer et l'approcher. Dans le nivea de l'usine, vous devrez évite d'énormes balanciers, ce qui demand beaucoup d'adresse. Vous devrez ma nipuler des leviers, des manettes pou faire monter des plates-formes tout e gardant un œil vers le ciel pour vou assurer qu'aucun poids énorme ne se dirige sur vous pour vous écrabouiller comme une crêpe. Des effets visuels à la Sonic sont présents dan Sleepwalker, avec notamment les cé lèbres effets d'accélération. Un je réellement amusant qui propose dif férents décors de fond, le jeu paraî





PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-

déjà excellent et pourtant il n'est qu' la moitié de son développement.



POUVOIRS DES INCAS ET VENGE CINQ SIECLES D'OUBLI, EL DORADO.

Les images utilisent toutes les techniques et les associations possibles :

- palette graphique
- synthèse 3D précalculée
- vidéo pure ou incrustée sur l'image synthétique...

INTERACTIVITE

L'interactivité s'appuie surune technologie d'avant-garde. Elle permet par exemple au joueur de circuler librement sur le pont d'une caravelle en image de synthèse précalculée, d'y combattre des conquistadors, filmés et incrustés sur ces images, de piloter un Tumi dans l'espace ou sur des planètes, d'errer entre les murs "mégalithiques" d'une ville INCA...

La musique, originale, est une véritable bande son qui apporte au produit informatique chaleur et sensibilité.

Chanteurs et musiciens interprétent de nombreux themes, de styles différents ; classique, folklore audin, jazz, etc. (versions CD)



Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992 Et un événement sur vos écrans : INCA CDI en novembre 1992 INCA CDI : une coproduction PHILIPS Interactive Media et Coktel Vision





Lievel's Lidge, looking towards the !

&H n'est pas une maison d'édition très célèbre en Europe; pourtant, ils ont obtenu un certain succès avec des jeux de stratégies et de statistiques. Des jeux de management de Football et de Cricket les ont menés en haut des classements d'un marché extrêmement limité. Leur prochain défi est d'imiter Team 17, une petite société qui sort un très grand jeu. Le premier grand jeu commercial de D&H sort en Septembre et s'appelle Tenebrae. Tenebrae est un jeu d'aventure entiè-

rement dirigé par l'intermédiaire d'icônes. l'écran principal montre le lieu où vous vous trouvez, et une ligne de texte vous renseigne sur le nom de l'endroit où vous êtes et où vous regardez. Au fur et à mesure que le temps passe, vous verrez la nuit tomber. Des effets spéciaux comme

les ombres viendront s'ajouter à la présentation générale. Les monstres apparaîtront tout d'abord comme des silhouettes au loin, puis, quand ils seront assez près, vous pourrez les combattre en utilisant les objets qui se trouvent dans votre inventaire, ou en lancant un sort.

En bas de l'écran, se trouve le panneau des caractéristiques de votre personnage. les trois carrés à gauche contiennent, le cas échéant, les éléments avec lesquels vous pouvez interagir dans le lieu: objets, personnages, monstres. Il suffit de cliquer dans ces carrés pour déclencher les actions. Les deux icônes en haut, à droite de ces trois carrés, permettent de scroller quand il y a plus de trois éléments dans un lieu.

Comme dans la plupart des jeux de rôles sur micro, vous aurez la possibilité de créer votre personnage vousmême, en lui donnant ses propres attributs. A tout moment du jeu, vous pouvez obtenir des informations sur le nombre de pièces d'or que vous possédez, vous pouvez aussi obtenir l'heure et la date. Les autres informations sont votre état de santé, votre force, votre agilité, votre endurance, votre charisme et tout un tas d'autres informations.

Le jeu est surtout basé sur l'exploration, et ceci peut être exécuté grâce aux pointeurs de directions. Cliquez sur une direction et vous vous retrou-







vez immédiatement là-bas. Le jeu propose de nombreux ingrédients vus et

revus, mais toujours efficaces: envoyer des sorts, entrer dans des magasins et acheter des armes et des munitions.

Les combats sont très simples à utiliser; il suffit de cliquer sur l'arme que vous désirez utiliser pour frapper votre adversaire et vous n'avez plus qu'à regarder sa barre d'énergie diminuer. Ce jeu rappelle beaucoup les softs comme Bard's Tales et Alternative Reality, ou même les premiers Infocom. La première surprise qui vous attend est une attaque de goblins, préparez-vous.









Preview sur AMIGA sortie en septembre





JOYSTICK / JUILLET . AOUT 1992 / 64

être aussi le plus sévère chez Imagitec,

aux dires de son équipe. Chez Imagitec,

il faut traverser de nombreux couloirs,

ductions sont destinées à Mirage en

Europe et Gametek Inc. en Amérique.

GADGET TWINS

rallèle sur les deux médias, consoles et micros. Bien qu'il y ait tout un tas de jeux de ce genre dans le monde d'Imagitec, celui-ci est tout à fait unique par son fonctionnement. Vous pourrez jouer en mode deux joueurs simultanément, ou bien rejoindre un ami pour lutter contre un monstres particulièrement coriaces, ou encore, jouer l'un contre l'autre.









Il y a trois personnages principaux dans le jeu, les deux jumeaux appellés Bop et Bump, et un troisième qui porte le nom de Thump, responsable du vol d'un objet spécial en provenance du Palais du pays de Gadget. Les jumeaux doivent donc poursuivre Thump à travers six mondes complète-

ment différents: l'eau et l'air, l'attaque aérienne, la terre brûlante, l'attaque sur mer, le pays gelé et le labyrinthe.



Bop et Bump sont deux vaisseaux particuliers qui peuvent aussi voler que foncer sous l'eau. Le but du jeu



est de capturer Thump, mais ils ne pourront le faire avant la fin du sixième niveau. Les jumeaux disposent d'un nombre impressionnant d'armes qu'ils peuvent attacher à leurs vaisseaux. Chaque niveau présente des ennemis et

de grands méchants différents; il faudra acheter les armes les mieux appropriées dans les magasins de fin de niveau avant d'entrer dans le monde suivant.

Au début du jeu, les jumeaux sont équipés de gants de boxe qui sortent



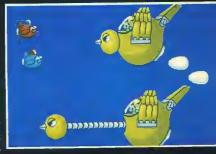
de leurs vaisseaux, dans la direction de leur choix pour frapper les méchants. Vous pourrez ramasser des bonus, comme le Yoyo qui élargit la surface de l'écran et détruit tous les ennemis présents. Le Marteau, sous la forme d'un énorme gant équipé de métal pour détruire les ennemis. Le Voleur qui pique les objets qui trainent et les installe sur votre vaisseau. La liste est très longue, et cela passe

par les mines, les poids et les vaisseaux miniatures qui vous accompagnent.

Vous pouvez dévaliser les vaisseaux rapides grâce au Voleur et bénéficier de cette option d'accélération pour votre propre vaisseau. Vous pourrez aussi récupérer

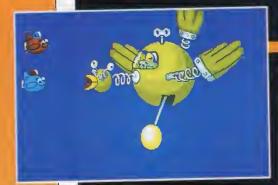


SCORE 95515 HONEY 246



GADGET TWINS





des bombes et des boucliers. certains ennemis laisseront tomber de l'argent quand vous les détruirez, il fautdra alors plonger pour ramasser les pièces. Divers obstacles évoluent à l'écran, comme ces machines à vent qui vous repoussent vers l'arrière, les aimants qui, au contraire, vous attirent vers eux, ou les générateurs qui







rendent votre vaisseau incontrôlable. Passer ces obstacles est l'un des challenges principal du jeu. Des bloqueurs vous empêcheront d'avancer, des sprites vous réduiront en miettes si vous les touchez, des rochers vous tomberont sur la tête et vous aurez aussi le malheur de vous engager dans ce qui s'avèrera être une impasse.

Les ennemis à l'écran sont grands, gros et puissants, des ballons avec des clous, des baleines qui se jetteront sur vous, etc... Tous les niveaux scrollent dans toutes les directions et, bien manier votre vaisseau, est aussi important que réussir à zapper les ennemis.

Benus, previews or

Dans ce jeu, il n'y a pas que des monstres de fin de niveau, mais aussi des monstres de milieu de niveau. Au niveau 1, par exemple, c'est un sousmarin qui tend des mains immenses pour vous attrapper, vous ne pouvez le toucher que d'un seul point et il vous suit partout. Un bombardier bloquera la fin du niveau et vous devrez détruire son moteur pour continuer à avancer. Le jeu est plein de surprises; dans le niveau du labyrinthe vous ferez face à des diables à ressort, des cerf-volants, des grenouilles, qui réagissent tous de façon différente. Le look très dessin-animé du jeu est, lui aussi, très amusant.



PREVU SUR AMIGA, ST, PC.





epuis la dernière fois où nous avions parlé de ce programme, de nombreuses choses ont été rajoutées. Ragnarok est un croisement entre Battle Chess et le jeu de Go. Les

gaphismes et les pièces sont tirés de la mythologie nordique et les règles sont tirées d'un jeu très ancien que pratiquaient les rois scandinaves et qui a été joué par les populations nordiques pendant des générations.

Les objectifs du jeu sont assez complexes, mais pour résumer succinctement, le joueur doit tout sim-

plement battre son adversaire. Ragnarok oppose encore le bien (les blancs) au mal (les noirs).

Au début du jeu, l'ordinateur vous présente les différentes pièces avec les mouvements qu'elles peuvent effectuer, sur le plateau, en les animant pour bien illus-



magnifique, des écrans d'informations apparaissent, le tout pour donner un peu plus de vie à un jeu qui devient un peu plus qu'un jeu de plateau. Quand vous déplacez une pièce, le visage de votre adversaire apparaît et lâche des commentaires. Son expression change selon qu'il gagne ou perd, ses propos aussi, votre adversaire peut très bien se moquer de vous. Tous ces affichages,









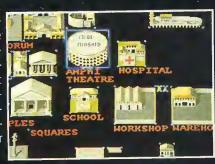






ces changements, assurent au joueur

de ne pas s'ennuyer, et il faudra bien se concentrer pour lutter contre le haut niveau d'intelligence artificielle de l'ordinateur. Ragnarok étant le jeu des dieux, le paradis peut s'ouvrir et lâcher des torrents de lumière et de bonheur sur le plateau.





MORINAR IN THE BIG CITY

e travail vient tout juste de démarrer sur ce jeu. Le personnage s'appelle Mortimar et vit dans une grande ville, ce qui explique le titre tout à fait directement. Mortimar est une souris prudente qui a un petit problème: sa petite amie, Maria Mouse, a été kidnappée par Rufus le rat.

Mortimar in the Big City est un autre jeu d'arcade plein d'action qui vous fera traverser six niveaux principaux, truffés de pièces secrètes. Chaque niveau sera composé de scrollings différentiels et proposera des pièges et des énigmes différentes. L'échelle des

Medus, lereviews Ges Grices

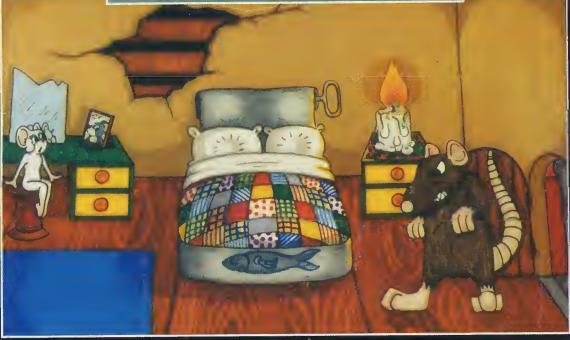
objets qui entourent Mortimar est assez colossale comparée à lui, pauvre petite souris. Ses ennemis aussi sont énormes, les oiseaux, les animaux divers, les insectes, tous lui voudront du mal. Les humains apparaîtront aussi dans le jeu, mais vous ne verrez que leurs mains et leurs pieds.

Inspiré des dessins-animés traditionnels comme Tom & Jerry, Mortimar Big City offriratout une panoplie d'objets à ramasser, des options, des bonus. Vous luttez contre la montre aussi, le temps est limité. A chaque contact, Mortimar perd un peu d'énergie, l'énergie étant la seule

indication affichée à l'écran.

Les niveaux vous feront traverser la ruelle où les éboueurs lâchent des poubelles, Mortimar devra sauter sur des plates-formes, éviter les boites électriques, foncer sur les lignes téléphoniques, bondir sur les platesformes mobiles, le









PREVO SUR AMIGA

tout très rapidement pour arriver à temps et sauver Maria.

Nous reparlerons de ce jeu, lorsque le travail sera un peu plus avancé et que nous pourrons présenter des graphismes.

AMERICAN-GLADIATORS

PREVIEW SUR AMIGA ET PC

e jeu est basé sur un programme télé américain extrêmement populaire que l'on pourrait décrire comme un "Jeux sans frontières" des sports futristes. On a aussi la sensation d'observer un croisement deSmash TV et Speedball, sauf que cela existe réellement et que des millions suivent cette émission. Le jeu peut être joué par équipes ou contre des joueurs dirigés par l'ordinateur.

Premier constat, le sportif que vous dirigez, homme ou femme, est composé d'un sprite de très grande taille. Il y a plusieurs sports, plusieurs épreuves, tous au look très Américain. Les joutes, le canonball, le powerball et les combats de gladiateurs sont quelques-unes des épreuves qui vous attendent.

La joute place deux joueurs sur uneplate-forme, le but pour le joueur étant de faire tomber l'autre, ce qui n'est pas toujours simple. Une autre compétition consiste à escalader des murs pour arriver le premier tout en haut. Un autre jeu est un croisement du basketball et du hockey sur glace, vous devez placer la balle dans certains trous qui sont gardés par des adversaires féroces. Le Cannonball rappelle un peu les jeux de Shuffle Pack, la balle traverse l'écran, vous devez la frapper pour la renvoyer sur votre adversaire. Bref, tout un tas d'épreuves variées aux représentations changeantes, de la vue de dessus ou de côté en passant par les vues subjectives et de face. Ce jeu est à surveiller, les programmes télé risquent d'ailleurs d'envahir nos chaines.







DVAGONS

e jeu tout mignon reprend les bases de Pengo, l'un des plus vieux principes des jeux vidéos. La différence existe tout de même, Dwagons intégrant tout un tas de nouvelles idées mais toujours en proposant au joueur de pousser des blocks. Plein d'astuces et de pièges Dwagons combine arcade, stratégie et aussi aventure puisque l'écran se divisera pour afficher textes et graphismes.

empilés, ce qui donne un effet de profondeur intéressant. Des sprites sont parfois empilés tout en haut des blocs, chacun ayant sa fonction propre. Des sorts magiques, des sols gluants, des torrents et des générateurs d'ennemis viennent animer les pièces déjà encombrées. Les pièces de feu sont dangereuses et des champignons se mettent à pousser en partant de la boue pour remplir tout la pièce, rendant l'action très difficile





pour nos charmants Dwagons. Certains niveaux sont dans des décornaturels, d'autres disposent d'éléments fabriqués par l'homme. Les Dwagons peuvent utiliser de petites embarcations pour traverser les étendues d'eau, et d'autres embarcations de métal permettent de passer sur les tranchées de lave. Des leviers et des

Deux personnages principaux sous la forme de Dwagons aux noms de Snort et Snail vont évoluer dans un monde fantastique et plein de couleurs, à la manière du dessin-animé. Lord Flame a enlevé leur frère Snarf et s'est emparé du talisman magique qui protège leur pays de Dwagonia depuis des siècles. le jeu est divisé en six niveaux et vous mènera des terres de Dwagonia aux temples Aztèques en passant par la jungle, la montagne, le palais des glaces, pour finir dans la demeure de Lord Flame.

devive, previews are area

Chaque tableau présente un écran statique, pas de scrolling donc, où vous devrez résoudre des énigmes et trouver les stratégies adaptées pour passer au tableau suivant. Chaque pièce est composée de blocs







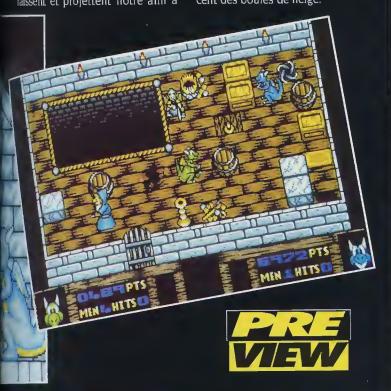


PREVU SUR AMIGA, PC.

boutons-poussoirs trainent dans certains niveaux et sont utilisés pour accéder à d'autres pièces. Vous tomberez aussi sur des blocs de téléportation et sur des escaliers qui permettent de changer d'étage. Certaines dalles sont piégées, et si un Dwagon marche dessus, elles dispataissent et projettent notre ami à

l'étage en dessous.

Chaque niveau est différent du précédent et demande une autre stratégie pour être terminé. Des ennemis de toutes les formes et de toutes les tailles viendront vous agresser, des gardiens qui vous poussent dans la lave, des créatures de glace qui lancent des boules de neige.



SPECIAL VACANCES Des prix déments pour des hits déments dans tous les magasins Micromania!!

MICROMANIA 70, Champs-Elysées

Tél. 45 62 76 18 Métro GeorgeV - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été



Dominant Species

PLEISTOCENE EPOCH

Woolly mammoth

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.

Pleistocene Epoch (2 million years ago to 20,000 years ago):

The end of the Neogene period ushered in the Quaternary period, consisting of the Pleistocene epoch and the Holocene epoch. The Pleistocene heralded he start of a series of Ice Ages, during which glaciers advanced from the forth and South poles. In between the ice ages were warm interglacial lulls, then temperate conditions prevailed.

he manmals on the land evolved to these conditions. Woolly manmoths and

ominant Species propose un challenge très intellectuel avec, en plus, de bonnes grosses touches éducatives. Ce jeu de stratégie tourne autour du thème de l'évolution des espèces et peut être utilisé par 8 joueurs simultanément, mais le soft est étudié pour être intéressant en mode un seul joueur. Une simulation absolument réaliste qui a demandé plus de 5 ans de développement et qui n'est pas encore tout à fait fini.

いっぱいにはい いらい いっつのにつのまな」

Un conseiller expert en géologie, autour d'un livre best-seller sur la terre, a assuré la réalité scientifique de toutes les données intégrées dans le jeu. L'objectif du jeu est de créer une nouvelle espèce animale et de

Internicine

la faire traverser les nombreuses catastrophes climatiques de la pré-

histoire.

Vous démarrez du stade de la vie le plus basique, d'une amibe, et vous dirigez le développement de la vie sur Terre.

sont infinies: plus de 30 billions d'espèces peuvent être développées, mais toutes ne peuvent survivre et seulement les plus adaptées seront

compétitives dans la course à l'évolution.

La compétition est d'ailleurs sur un autre plan, n'oubliez pas que vous pouvez lutter contre d'autres joueurs qui dévelop-

peront leurs espèces autour de vous. A partir de la très grande masse



Carboniferous Period (360 to 286 million years ago);

In the Carboniferous Fra, the continents of EurAmerica and Gondwana were nowing back into a single land mass (Pangaea). Jumples and swamps covered the lowlands of the northern half of this supercontinent, while in the outhern half conditions were worse with several ice ages and deserts. In forth America, the Carboniferous is regarded as two periods (the fississippian and the Pennsylvanian).

elevele unen dominant. Reachianaile conste en



object and climatic term. The present day. North and South America secons joined at the Patona Istimus, allowing animals to nablate from atment to the office and causing the extinction of warm in the South an amenta).

sol significant charges in flura and launa are carred by the



d'informations disponibles, vous devez planifier, adapter et a méliorer vos espèces pour qu'elles dominent la planète. Réussirez-vous à créer l'espèce dominante, ou deviendrezvous la proie des grands carnivores?

De plus, le jeu sera proposé dans un packaging très intéressant.

Ce jeu demandera beaucoup d'adrésse pour arriver à la fin, et yous ne risquez pas de réussir en quelques parties.

Très instructif expliquant en détail les causes des disparitions ou des montées des espèces. Dominant Species convient à la fois aux enfants et aux adultes





Dominant Species

ORDOVICIAN PERIOD

Sealily or crimoid

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit

Period (505 to 438 million years ago):

rm shallow seas spread across the surface of the continents and formed e ideal environment for life to evolve. Pangaea had split into several ntiments, Gondwana (South America, Africa, Antarctica and Australia mbined), North America, Europe and Angara (Asia east of the Urals),

uring Ordovician times the invertebrates increased in abundance and persity. Trilobites remained common but brachiopods were the commonest



Dominant Species

CRFTACFOUS

Pterodactuls

etaceous Period (144 to 65 million years ago);

uring the Cretaceous period, the process of continental drift that had egum in the Jurassic continued, with the breakup of Gondwana. It was a time f spreading shallow seas. Climatic conditions remained largely warm and pist. Mountain building in the second half of the period started to form he Alps and Himalayas.

of the Cretaceous were rich in microscopic liney algae, the shells



Dominant Species

> TRIASSIC PERIOD

> > Annonites

The Triassic Period (248 to 213 million years ago):

The Triassic period saw a continuation of the desert conditions that had been a stablished during the Permian. Seas and lakes were mainly warm. Mountain ranges that had arisen during the Permian were worn down to arid hills and slains with scattered salt lakes. High scrub-covered mountains rose to the borth and South of the supercontinent.

he land was dominated by manmal-like reptiles or proto-manmals. As the

PREVU SUR PC SORTIE A LA FIN DE L'ANNEE

SPECIAL VACANCES **10 Super Nintendo** 10 Megadrive à gagner chez Micromania!!

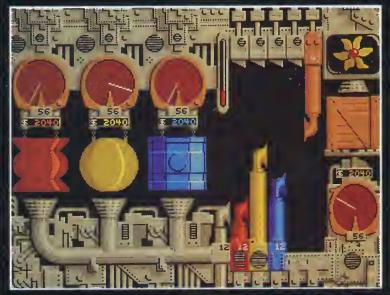
MICROMANIA 70, Champs-Elysées

Tél. 45 62 76 18 Métro GeorgeV - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été

TRADERS

Linel, l'éditeur Suisse, n'a pour l'instant réalisé que très peu de jeux et se prépare à lancer de nouveaux titres sur le marché, sur tous les formats.



Tout est basé sur les graphismes, omniprésents dans le jeu. Vous dever donc vendre et acheter divers biens en votre possession. Quand vous vendez vous fixèz un prix qui aura pour but d'inciter les autres joueurs à acheter. Pour acheter, le concept est identique. Vous pouvez produire vos propres denrées et transformer votre champ de fleurs en bouteilles de parfum.

Des séquences assez délirantes sont intégrées au jeu, comme la possibilité d'envoyer une fusée sur une autre planète pour aller chercher des escargots et les revendre sur le marché. Vous serez aussi en contact avec des aliens, ce qui vous permettra d'acheter des produits assez rares

dans votre région.

Infin, un jeu de commerce, de gestion et de comptabilité qui n'affiche pas la moindre colonne de chiffres. Quatre joueurs peuvent participer en même temps à la compétition, ils pourront être dirigés par l'ordinateur ou par des joueurs humains. Une interface est fournie avec le jeu permettant de brancher quatre joysticks sur l'ordinateur.

PROUND, DEBUTOUND OFFICE OF CONTROLL



Si vous sentez que les choses ne vont pas très bien pour vous, vous pouvez toujours attaquer vos ennemis en envoyant des armées de mites. Vous pourre achèter des armes dans un magasin spécialisé et divers petits jeux sont intégrés à Traders, comme la roulette qui

GAME OF LIFE

es programmeurs assurent que ce jeu vous apportera de nouvelles sensations. le but est de construire des cellules complexes à partir de formes de base. vous devez influencer les cellules pour les faire évoluer dans le bon sens et les utiliser pour diverses fonctions. Vous devez construire cinq formes de cellules différentes. Il faut constamment être sur ses gardes en faisant attention aux virus qui risquent de ruiner votre travail.

Le programme en lui-même est assez complexe et présente des vertus éducatives non négligeables, mais tout cela reste un jeu. Il y a plus de 70 niveaux et les 15 premiers ont pour but d'apprendre toutes les ficelles du jeu à l'apprenti biologiste que vous êtes. Après ces niveaux, vous devrez construire des cellules vraiment complexes qui auront pour but de lutter contre les virus et les maladies.

PREVU SUR -PC-AMIGA-ST-







vous permet de parier de l'argent. Chaque joueur a une portion de l'écran et joue tour à tour.

Ce jeu, très attrayant graphiquement parlant et au fonctionnement loufoque, pourrait bien avoir un succès surprenant.





PREVU SUR - AMIGA-PC-ST -



Echanger vos cartouches sur consoles?
Connaître les prochains jeux pour consoles?
Des centaines d'astuces pour jeux sur consoles?
Perdu dans un jeu sur console?
Les nouveautés sur consoles?

CONNECTEZ-VOUS SUR 3615 JOYPAD

Ah, ça vous énerve, ça, hein, qu'on vous parle de console dans la partie des jeux sur micros? Ça vous escagasse hein? Vous avez la haine, ça vous flanque la chair de poule vous avez envie de cogner, c'est plus fort que vous?

Ca ne vous fait rien? Vous avez un micro ET une console vous êtes très content de lire des infos sur vos deu bécanes, il y a de la place pour tout le monde, c'est bie fini le temps où on tapait sur la gueule du voisin pour simple raison qu'il n'avait pas la même machine?

Bon. Dites-nous tout ça, nous avons besoin de votre avi Nous allons faire des changements, on veut que ça boug il faut que vous y participiez et que nous sachions quel nouvelle formule vous souhaitez voir dans le procha numéro de Joy à la rentrée.

Pour toutes ces raisons et bien d'autres encore, foncez de page 8 et lisez notre grand Référendum. C'est pas pou être pompeux, les mecs, mais le devenir de Joy est ent

Aussi surprenant que cela puisse paraître, Alternative Software est présent dans le monde micros depuis 1986 et n'a pratiquement développé que des jeux sur formats 8 bits. Ces deux dernières années, leurs jeux ont été adaptés sur 16 bits avec un succès confortable en Grande Bretagne mais une réussite commerciale limitée dans le reste de l'Europe.

Deux raisons principales expliquent ce demi échec: d'une part Alternative Software n'a pas poussé ses produits dans les autres pays, et d'autre part la plupart

d'une part Alternative Software n'a pas poussé ses produits dans les autres pays, et d'autre part la plupart des titres étaient tirés de séries télévisées anglaises parfaitement inconnues du grand public étranger. Les prochains titres de l'éditeur sont aussi inspirés de programme télé, mais beaucoup plus universels ceux-là, quant aux titres typiquement anglais, le public à plus de chance de les connaître maintenant grâce, notamment, au satellite et au câble. L'une des plus grosses adaptations à venir est Dr Who, adaptation d'une série TV Anglaise de science-fiction présente sur les chaines depuis environ 20 ans, et qui pourrait être comparée à la série culte Américaine StarTrek. Sans les budgets monstrueux de cette dernière.

le narrateur de la série riest autre que Ringo Star, l'ex-Beatles. Ce jeu est destiné à ceux qui ont gardé un cœur d'enfant, aux nostalgiques du train électrique. Votre boulot est simple, vous devez vous assurer que le train avance tranquillement pour transporter les enfants au bord de la mer, un tracteur dans une gare, et des médicaments dans un hôpital.

Votre tâche est définie en début de partie, et vous contrôlez Thomas le train en surveillant bien sa vitesse pour ne pas avoir d'accident. Si vous allez trop vite dans les virages, vous risquez de dérailler. Le jeu peut paraître simple, mais il disposera de deux niveaux, un pour les plus jeunes, l'autre pour les joueurs expérimentés les textes à l'écran seront en Français.





Medura, preudeus des Chicago

PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-

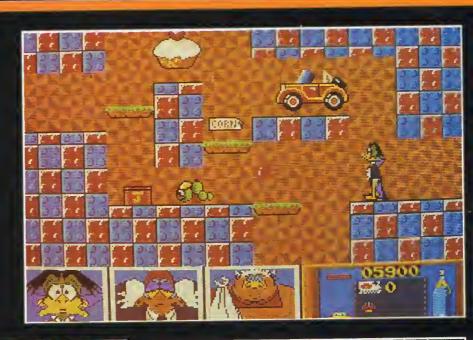


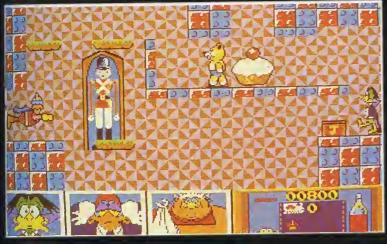
A OFTWA E

COUNT DUCKULA II

e conte Duckula, Nanny et Igor sont tranquillement installés dans l'une des tours du château de Duckula, en train de déguster le demier repas préparé par Nanny. Non loin de là, Von Goosewing, l'ennemi juré du conte Duckula, a fixé une fusée à la base de la tour, pour envoyer Duckula et ses ennemis dans l'espace, et, ainsi, se débarasser d'eux. Une fois dans l'espace, nos amis se trouvent en bien mauvaise posture, le jeu peut commencer.

Il y a deux jeux distincts dans Count Duckula II. Dans la première partie, le joueur doit guider la fusée







àtravers les astéroïdes, en les évitant, et en tirant pour les réduire en miettes. line fois cette mission accomplie vous entrez dans l'autre partie du jeu, l'atterrissage sur une planète, suivi de l'exploration de celle-ci. Malheureusement, cette planète est habitée de gentils petits jouets.Chaque fois que le conte Duckula entre en contact avec l'un d'eux il devient un peu plus gentil, et ca lui déplait énormément, lui, le vampire. Le joueur doit diriger Duckula pour le faire éviter tout ces gentils jouets. Sur son chemin, il peut ramasser des objets spéciaux qui le rendent invincible pendant un temps limité, ce qui l'empêche de devenir gentil. Duckula peut aussi ramasser des bouteilles de ketchup pour arroser ses ennemis et ainsi bloquer leur avancée. Cette section est remplie d'énigmes étranges que vous devrez déjouer rapidement avant de devenir complètement adorable, et, par là même, perdre la partie.

PREVU SUR





DR. WHO

PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-



per la menace sur la couche d'ozone. Vous disposez de 24 heures, pas une minute de plus, sinon il sera trop tard. Les Daleks ne peuvent pas sauter d'une plate-forme à l'autre, tandis que vous bondirez de bâ-





ous sommes en l'an 2254 et l'univers tout est entier est menacé par une invasion monstrueuse. Les Daleks (des robots) et Davros (mi-robot, mi-humain), leur leader observent la terre depuis 1950, ils ont maintenant décidé qu'il était temps de prendre le contrôle de notre planète. Davros sent que le peuple terrien pourrait devenir une menace, dans le futur, pour l'empire Dalek, autant anéantir la terre tout de suite avant qu'il ne soit trop tard. Davros envoie donc des vaisseaux dans l'atmosphère pour détruire la couche d'ozone.

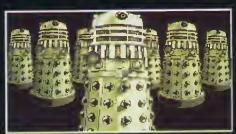
Dr. Who, le héros de cette histoire, voyage dans le temps à l'aide de son propre vaisseau, le Tardis (appareil qui ressemble aux cabines téléphoniques des années 60, cabines qui servaient à appeler la police), et se pose sur la Terre pour essayer de sauver notre peuple.

neuve, previews and and antere

Dr. Who est un jeu de platesformes, et, en fait, c'est vous et l'un de vos amis (en mode deux joueurs) qui allez sauver la planète. Les deux lieux principaux que vous allez explorer sont les égoûts et le centre de Londres. Les Daleks peuvent vous tuer facilement si vous êtes pris dans leur champ de force, et le Dr. Who doit les éviter au maximum, le temps de fabriquer un rayon capable de stoptiment en bâtiment, sur les rebords des fenêtres, sur les devantures des portes.

Le jeu en est encore à sa toute pre-

mière phase de réalisation, et les programmeurs d'Alternative Software sont occupés à rajouter des tas d'éléments pour rendre Dr.Who plus intéressant, afin que ce jeu devienne leur plus grosse licence. Sortie prévue en novembre.

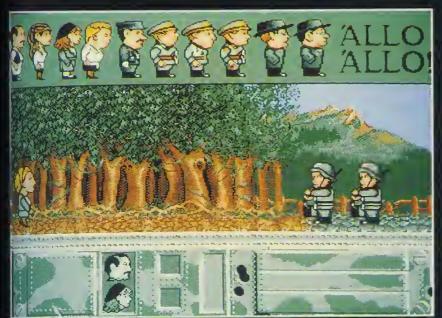








ALLO ALLO



PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-



VIEW

Ilo Allo est aussi tiré d'un programme de télé hebdomadaire qui, chaque semaine, atteint le haut des classements d'audience. Typiquement anglais, Allo Allo ne peut être compris par la plupart des Européens, on peut d'ailleurs le comparer aux Monthy Python avec toute cette dose d'humour, et toutes ces insinuations à chaque phrase.

L'action se passe pendant la seconde guerre mondiale et tourne autour de la résistance Française, des soldats Britanniques que l'on cache, et de l'armée allemande qui occupe le pays. Précisons que toutes les nationalités, dans cette série, s'entendent à merveille, et que Allo Allo n'est qu'une vaste parodie des évènements de la seconde guerre. En fait, tout le monde risque de trouver les gags de Allo Allo amusants.

L'histoire du jeu est la suivante: un tableau représentant la Madone aux Gros Seins a été dérobé. Ce tableau vaut une fortune et tous les personnages de l'histoire veulent se le procurer; malheureusement, de nombreuses contrefaçons ont été réalisées, et il sera difficile de trouver l'original. Avec des personnages comme le baron Von Clinkerhoffen, Heir Flick, et le héros du jour, René, le patron du bar français, Allo Allo devrait plaire à tous.

Il est possible de voir cette série à l'aide du satellite dans la plupart Eurodes pays péens(Note de Roger le traducteur: il n'y a pas si longtemps, Allo Allo était programmé sur Canal Plus). Beaucoup d'élements du jeu sont basés sur l'interactivité entre les personnages, mais les textes à l'écran seront limités pour ne pas gêner les joueurs ne maniant pas trop la langue Anglaise. Allo Allo, est un mixage de jeu de platesformes et de jeu d'aven-

ture, l'écran scrollera sans interruption dans les 8 directions (en même temps?). Des points seront attribués pour l'obtention de certains objets. Autre moyen de gagner des points, embrasser certains personnages, mais attention, René ne doit pas se faire prendre par sa femme en train d'embrasser une autre femme. Si vous trouvez la peinture, et que vous réussissez à la garder suffisamment longtemps, alors la partie sera gagnée. Tout cela peut sembler simple, mais de nombreuses surprises; de trés nombreuses épreuves vous attendent.





SCOOTY AND SWEEP

es héros de ce jeu sont deux marionnettes tirées d'une série TV là aussi, ce jeu est donc destiné aux plus jeunes des joueurs micro. Vous pouvez diriger chaque personnage, et le fonctionnement du jeu, comme les autres softs présentés par

Alternative Software, est encore sur la base de plates-formes. En mode deux joueurs, vous pouvez jouer l'un avec-l'autre, ou l'un contre l'autre, ce qui rend Scooty and Sweep encore plus difficile.

Alors que leur maître était sorti de la maison, Scooty et Sweep ont foutu un souk pas possible dans toutes les pièces. Ils réalisent alors qu'il doivent tout ranger et nettoyer avant le retour de leur maître sinon ils vont avoir de

というできない。 できゅうしゅうしゅう のもの のもうにも

SOOT STATE OF THE STATE OF THE STATE OF TOURSELES OF TOURSELES OF THE STATE OF THE

gros problèmes. Scooty dispose d'une baguette magique, et Sweep d'un pistolet à eau qu'ils utiliseront pour lutter contre toutes les bestioles, les araignées, qui trainent dans tous les coins de la maison.

Des os trainent partout, sur le sol, sur les étagères, et même cachés en divers endroits, réussir à atteindre ces os est souvent une énigme à part entière. Vous devrez lutter contre l'horloge, ce qui rend l'action trépidante. Vous avez de nombreuses pièces à visiter, mais vous ne pourrez passer de l'une à l'autre qu'une fois tous les os ramassés et placés dans une corbeille. Si les deux joueurs décident de se battre l'un contre l'autre, et non pas de coopérer, c'est celui qui a ra-

massé le plus d'os qui gagne.

Le jeu est très simple, mais l'accent a été porté sur les graphismes, très colorés, et sur les musiques très réussies qui accompagnent les péripéties de Scooty et Sweep. De nombreuses options, des bonus, des pouvoirs sont présents dans le jeu, ainsi que des sous-sections qui changent complètement l'action du jeu.



PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-





Iternative Software dispose d'une longue liste d'adaptation pour l'année à venir, et l'un des plus gros titres sera Suburban Cowboy, le film mettant en scène Hul Hogan la star de catch WWF. Viendront aussi Popeye II et bien d'autres. La plupart des titres seront adaptés sur PC et Alternative projette de les porter sur consoles également.



ALTERNAT VE













Terminator



NOUVE D'ABC

Olympic Gold

Ninj



Rood Rosh (Course Moto) Mickey Mouse (Ploteforme)





F22 Interceptor

La Manette seule 145 99

SPECIAL VACANCES

Le Remote Controller

295F

Manette Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

LES HITS MEGADRIVE

Toki (Ploteforme) 449F John Modden n°2 Gynoug (Shoot'em up) 449F Street of Roge 449F Rings of power (Aventure) **EA Hockey** Cormen Son Diego (Enquéte) 449F Morble Modness Centurion (Strotégie) 449F Turbo Out Run Shinning and Dorkness (Dungeons) Morio Lemieux Hockey 395F Immortol (Action) Jordon VS Birds 449F Phontosy Stor 3 (Aventure) 449F Devilish (Arcode) Revenge of Shinobi (Kung Fu) 449F Sonic Hedgehog (Ploteforme) Wrestler Wor (Sim.Cotch) Thunderforce 3 (Arcode) 475F Populous (Strotegie) Super Monoco GP (Course F1) 449F

.449F

449F



125 F Manette Pro 2 Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL!

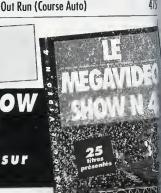
ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX 295F 175F 175F MASTER SYSTEM/MEGADRIVE ADAPTATEUR SECTEUR PRISE PERITEL

111241481189	
CONTROL DAD MECADDIVE	159F
CONTROL PAD MEGADRIVE	
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
WINDE LOMEN SHOW MEDADMILE	
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL TAD TRO	
CONTROL PAD PRO 2	125F
TOTAL CONTROL CECA	2/00
REMOTE CONTROL SEGA	369F

99F ou GRATUITE

meilleurs Hits gadrive présentés sur cassette vidéo





Adaptateur Cartouche



a GAMEGEAR

adaptateur secteur

la banane

TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR



245F

子父父父 10

















245F









+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

395F-395F

395F

365F

395F

285F



Ninjo Goiden Pocmon Olympic Gold low of the Beast Air Rescue Predotor 2 Senno Grond Prix lock to Future 3

erius 2

AFA 92

A paraître

Wonderboy in Monsterworld Chuck Rock Morble Modness

395F Astérix Sonic Hedgehog Donold Duck 395F 395F Wiimbledon Tennis 365F 365F Sogoio Super Kick Off 345F Mickey Mouse Costle. **Populous** 365F Moonwolker Heavy Weight Chomp. 395F 395F

TOP 20 SEGA

Mercs Sego Chess Wonderboy 3 Colifornio Gomes Super Monoco GP ruemuniu Golden Axe Warrior Double Dragon Bubble Bobble Kłax

OFFRE SPECIALE

Action Fighter 149F Aztec Adventure 149F Enduro Rocer 149F Fontozy Zone 1 Globol Defense 149F 149F Hong on 149F Ninjo 99F Secret Command 149F Super Tennis Teddy Boy Transbot **World Grand Prix**

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux CONTROL PAD SEGA **CONTROL STICK SEGA** RAPID FIRE SEGA MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) ADAPTATEUR SECTEUR REMOTE CONTROL MS CABLE PERITEL

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SU SEGA MASTER SYSTEM

n juillet/août votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.

SPECIAL VACANCES





et vous

permet de

jouer dans le nair.

transporter

partout votre

Game Boy et

ses accessaire





- Tétris + La Sacoche MICROMANIA
- + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

Les HITS (suite)

F1 Race Bubble Babble Ghostbusters 2 Skate ar Die Amazing Spiderman Boulder Dash Boxxle	289F 249F 269F 269F 229F 229F 249F 229F	Navy Seals Nemesis Othella Hyperlaad Runner Dyna Blaster Football International Fortified Zone Kung Fu Master	269F 269F 229F 195F 229F 249F 269F 279F	Radar Missian Revenge of Gatar Snoapy's Magic Warld Salaman's Club Wizards and Warriars Bubble Ghost Soccer Golf	229F 225F 249F 269F 229F 249F 269F 229F
Burai Fighter R Type	229F 229F	Kung Fu Master Qix	229F 229F	Golf Princesse Blobette	

En juillet/août, votre émission MICR® préférée passe sur FR3 tous 🚐 les jours du lundi au vendredi vers 13h30.





Les

Simpson's

Gremlins 2

TERMINATOR 2

HITS

269F

269F



ADVENTURE ISLAND MEGANAN : 0 GAM



269F Blades of Steel **Duck Tales** Super Marioland 229F

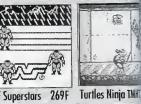


SUT



















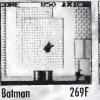




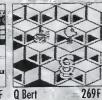








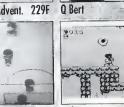








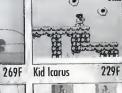






















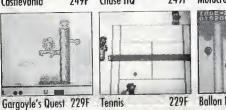


















La SUPER NINTEN

2 Manettes Super Mario 4

Version françalse officielle garantie par le constructeur





utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française **ARRIVÉ!!!**

AVEC DES DIZAINES DE TITRES: CONTRA 3 • ACTRAISER • SUPER GHOULS'N GHOSTS • PILOT WINGS etc...







Super Tennis



449F



Super Soccer



Super R Type



449F



HE PAGE A venir

FZéro

inlevania 4 (Plateforme) Cambattez avec votre fouet s monstres terrifiants sur Inivegux.



Sim City (Stratégie) Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prospérité.



Gradius 3 (Shoot'em up) A bord de votre vaisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.



Zelda 3 (Aventure) Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit.

La Casquette MICROMANI 300 = d'achats * Offre voloble dons lo limite des stocks disponibles

N.E.S + Super Mario anettes d

449F



LES NOUVEAUTES

th and South 449F 349F ek Out 449F 389F er Soccer 389F Player tennis

A PARAITRE

Adventure Island 2 Terminotor 2 Dejo Vu **Bottletoods** Immortol Megomon 3 **NES Open Golf** Robocop 2 Poperboy 2

MANETTES MANETTE NES ADVENTAGE MANETTE MAX

MANETTE DOUBLE PLAYER

295F 489F

395F

LES HITS

Rescue Rangers (TIC ET TAC)	449F	Snake's Revenge	389F
Bugs Bunny Birthday	449F	Track & Field 2	389F
Simpsons	389F	TMHT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Super Mario Bros 3	449F	Little Nemo	389F
Super Mario Bros 2	389F	Tetris	349F
Jack. Chan Action Kung	449F		

Adventure of Lolo 2	349F	Faxanadu	389F	New Zeoland Story	449F
Battle of Olympus	389F	Fester's Quest	185F	Punch Out	349F
8atman	449F	Ghastbusters 2	389F	Rood Fighter	289F
- Blaster Master	349F	Gool	449F	Rad Racer	389F
Coptain Planet	449F	Gadzilla	389F	Solstice	389F
Days of Thunder	449F	Gremlins 2	489F	Star Wars	489F
Donkey Kong Classics	195F	Hunt far Red October	449F	Top Gun 2nd Mission	449F
Dauble Dragan 2	449F	Kung Fu	289F	Totally Rad	449F
Double Drogon 3	449F	Legend of Zelda	389F	Warld Cup	389F
DR Maria	349F	Lunar Paal	349F	Zelda 2 (Adventure of Li	nk)389F
Dragan's Lair	449F	Moniac Mansion ====	= 549F	THE PROPERTY.	1- A
Dragonboll	349F	Megomon 2	489F		T. 23
Duck Tales	449F	Metroid -	185F		-

JOYSTICK ET KONIX VOUS OFFRENT

20 CARTOUCHES GAME BOYM ET 20 HOLSTER

REGLEMENT 1/ KONIX et JOYSTICK organisent un concours 2/ Les membres de JOYSTICK et de KONIX n'ont pas le droit d'y participer. 3/ Ce concours sera clos le 29 août à minuit. 4/ Les gagnants seront prévenus individuellement. 5/ En cas d'ex-æquo, les gagnants seront désignés par tirage au sort, par KONIX





Concours sans obligation d'achat.

HOLSTER

Rien n'est plus précieux à vos yeux que votre GAME BOY™. Alors protégez-la des rayures, des chutes et des chocs et gardez-la toujours avec vous, sans risquez de l'abîmer.

POUR GAGNER UNE CARTOUCHE ET UN HOLSTER, REPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES:

1/ KONIX EST UNE SOCIÉTÉ:

A: ANGLAISE

B: FRANCAISE

C: SERBO CROATE

2/ HOLSTER SIGNIFIE EN ANGLAIS:

A: PROTECTION ANTI CHOC

B: ÉTUI

C: SUPPORT ANTI CHOC QUI SE FIXE À LA CEINTURE (si l'on veut), ET QUI PERMET DE SE PROMENER PARTOUT SANS S'INQUIETER POUR SA CONSOLE GAME BOYTM 3/ QUESTION SUBSIDIAIRE:

• EN UNE LIGNE MAXIMUM, CRÉEZ LE SLOGAN PUBLICI-TAIRE DU HOLSTER DE KONIX.

GAME BOYTM est une marque déposée par NINTENDO CO. Ltd

BULLETIN DE PARTICIPATION

	DOLLETHA DE L'ARTICHA	
À DÉCOUPER OU À PHOTOCO	opier et à adresser à Joystick • Concou	RS KONIX • 103 Bd. Mac DONALD • 75019 PARIS
	RÉPONSE 2 □ A □ B □ C	
PÉPONSE 3		
KLI ONSE 3	5551014	ACE
NOM	PRENOM	AGE
L D D E G G G		CP
VILLE		E

ATARI ST/STE - AMIGA WEAU SKY ROCK

299/299F + F29 Retoliotor + Toki + Populous + GP 500 N° 2

OUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	31/Anngu
y Cars 3	299/299F
izotion	ND/349F
tal Effect	349/349F
Ŕ	259/259F
Over	259/259F
in Hood (Sierra)	ND/349F

AUTRES NOUVE	
	ST/Amige
Mornk Killer	ND/349F
empionship Manager	249/249F
amonsgate	ND/349F
Taylar Challenge	299/299F
int of the Sky	349f/ND
is	ND/359F
Hof Rings	ND/2S9F
Of Tamasas	ND/309F
of Tempress	
tic Islands	299/299F
9	349/349F
Llone	ND/259F
ay Woods	259/259F
k of Engagement	ND/2S9F
or Tetris	349/349F
trode	249/249F
noventura	ND/259F
de Isle	ND/299F
not Prey	ND/349F
es	299/299F
erl Action	349/349F
iveronce	259/259F
MOVERY	299/299F
e of Behalder	ND/299F

NOUVEAU LC WAIKIKI 349/349F

+ Prehistoric + Ghostbusters2 + R Type 2

TOP ST/AMIGA

	ST/Amigo
EPIC	299/299F
The Manager	309/309F
Airbus	359/359F
Vraam Data disc	149/149F
Grand Prix (Micraprase)	349/349F
Ishar	299/299F
Jaguar	ND/259F
Eye of Behalder 2	ND/3S9F
Sim Ant	ND/349F
Vraam	249/249F
Spécial Farces	349/349F
Superski 2	299/299F
Les Aventures de Maktar	299/299F
Papulaus 2	299/299F
Giants of Europe	ND/79F

Oldins di Colapo	110/771
Jahn Barnes	259/259F
Might and Magic 3	ND/399F
Maanstone	ND/299F
Pinball Dreams	ND/2S9F
Palice Quest 3	ND/349F
Paal of Darkness	ND/329F
Papulaus Editar	149/149F
Project X	ND/259F
Return ta Eurapa	79/79F
Rise of the Dragan	ND/349F
Rabacap 3	2S9/259F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Space Crusade	259/259F
Space Quest 4	ND/399F
Steel Empire	299/299F
Ultima VI	ND/309F
Vengeance of Excalibur	309/309F
Wayne Gretsky	ND/2S9F
Winning Tactics	79/79F
Filesof (#1917 111)	100

MANETTES

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	149F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
QUICIK JOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS



SPECIAL VACANCES

Addams Family	259/259F	225/225F
Parasol Stars	259/259F	225/225F
Black Crypt	_ND/259F	ND/225F
John Madden Football	_ND/259F	ND/225F
Sim Ant	ND/349F	ND/299F
Lemmings	259/259F	149/149F
Lemmings Data Disc	159/159F	119/119F
Another World	299/299F	229/229F
Croisiere pour 1 Cadavre	299/299F	229/229F
Master Golf	_ND/349F	ND/199F
Power data Disk	_ND/149F	ND/79F
Elvira 2	299F/ND	199F/ND
Rail Road Tycon	349F/ND	299F/ND

m

SKY ROCK 349F

indall irboll Crazy

+ F29 Retoliotor + Robocop

349/349F 259/259F

+ Populous + GP 500 N° 2

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

1 Fortresse Valante	449F
ak .	349F
no Bow	399F
of the Rings 2	349F
wimonger	349F
n Over	299F
Manager	309F
3	

AUTRES NOUVE	AUTES
hover	3591
Impionship Manager	2991
rspirocy Dead Lack	3991
emonsaate	3991
aklands	4491
abol Effect	3991
and Prix Unlimited	3491
roes of the 3S7Th	3491
e of Tempress	3591
afic Islands	3491
h9	3991
mpart	2991
ky Waads	2991
lerbabes	3591
Seige	2991

WING COMMANDER DEMENT! DE LUXE 459F

+ Wing Commonder n° 1 + Mission Disk 1 & 2

TOP PC COMPATIBLES

Aces at the Pacitic	3991
Dune	399F
Ultima VII	399F
Ultima Underwarld	399F
Star Trek	349F
Gvilisatian	399F
Falcan 3.0	449F
Airbus	459F
Ishar	299F
Ishar	299F
Eternam	349F
Eye of Behalder N2	349F
Another World	349F
Epic	349F
 Wing Cammander N2	399F
Wing Cam. 2 Spécial	199F
Harpaan	399F
	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

MANETTES

3	MANELIES	
	TOPSTAR SV227	289F
	QUICKJOY SV 202	175F
	CARTE SV 202	149F
	QJOY SV 202 + CARTE	299F

ULTIMA TRILOGY 399F

DEMENT! + Ultimo IV + V + VI

LC WAIKIKI 349F NOUVEAU

+ Prehistoric + Ghostbusters2 + R Type 2

SPECIAL VACANCES

Sim Ant	349F	299F
Heimdall	349F	299F
Realms	299F	199F
Super Ski 2	329F	279F
Midwinter 2	399F	299F
Lemmings	299F	199F
and the latter of the latest o		

Bard's Triple Pack (1+2+3)399F		LES Manley Lost in L.A.	349F	Space Quest IV	399F
Castles	349F	Les Aventures de Maktar	299F	Steel Empire	349F
Castles Data Disk	149F	Links	399F	Super Tetris	349F
Chessmaster 3000	359F	Links Bayhill,etc		Treasure ta Savage Frantie	r329F
Craisière paur un cadavre	229F	Links Hyatt, etc		Vengeance of Excalibur	359F
F117A NightHawk	399F	Martian Memarandum	299F	Wayne Gretsky 2	309F
Hyperspeed	449F	Might and magic 3	399F	Wing Cammander	349F
Immartal	199F	Mankey Island 2	359F	Wing Cam. 2 Speach Disk	179F
Jetfighter 2	399F	PGA Caurse Disk	149F	Warld Class Chess	359F
Lemmings data disk	149F	Shangai 2	359F		

Industriel leader des grandes heures de la micro-informatique, Jack Tramiel [avec le PET 2001, le Commodore 64 et l'ATARI 520 ST] voulait prendre quelque repos bien mérité pour savourer tranquillement ce plaisir propre aux visionnaires de cette fin du 20ème siècle. Et bien non... la passion du challenge l'a fait sortir de sa tanière pour nous concocter, avec une équipe hi-tech basée en Israël (Tonton Tramiel en a profité pour virer quasiment tous les concepteurs du TT et du Mega STE et pour débaucher deux ingénieurs de chez Next et un de chez Apple]. un produit riche en couleurs à l'image de ses phantasmes: le FALCON était né.

OUELLE GUEULE CA A ?

Les protos ont été présentés à l'intérieur de boîtiers de 1040 STE, mais la version finale bénéficiera d'un nouveau design, l'une des exigences étant de faire conabiter une alimentation, un tecteur de disquettes (haute densité). un disque dur, un microprocesseur 32 bits, un blitter, un OSP (le même que sur le Next...], une horloge interne, un peu de mémoire, une interface SCSI et un chip vidéo à faire pâtir les moniteurs les plus synchros: pas mal

Comme le présente le schéma ci-contre (diagramme 1), le FALCON dispose d'un microprocesseur MC68030 cadencé à 16 petits Mhz, d'un support pour coprocesseur MC68882, d'une mémoire centrale extensible à 14 Mo, d'un processeur de traitement numérique du signal OSP \$6001 (à 32 MHz, ce qui rattrape les 16 MHz du 68030 qui auraient pénalisé la machine), de deux processeurs sonores (l'un étant le vieux Yamaha 2149 pour assurer la compatibilité, l'autre étant archi top secret. Il s'agissait du Aascal sur les prototypes, mais il a été finalement supprimé car jugé trop médiocre).

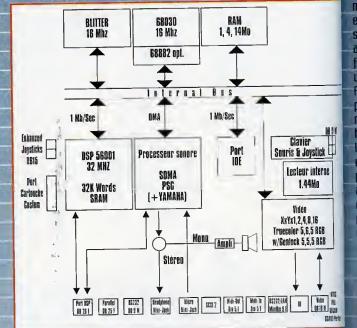
En ce qui concerne la Ram, on passera de 1 à 4 par simple remplacement de barrettes SIMM (de 256Ho à 1Mo) mais Atari a fait appel à une nouvelle (inédite, plutôt) technologie pour le passage à 14Mo.

Trois grands domaines se dégagent rapidement: le son, l'image et le monde extérieur. Et ce ne sont que les parties visibles de l'iceberg: l'imagination fertile des développeurs nous promet de belles soirées en perspective. En altendant de voir apparaître sur les rayonnages la concrétisation de leurs délires respectifs, faisons un rapide tour d'horizon.

OH OUI TIENS. UN RAPIDE TOUR D'HORIZON

Le son, malgré l'interface MIOI en standard, n'était pas à la hauteur de ses ambilions sur les ST. Une amélioration sensible était arrivée avec les STE. Là. le FALCON se surpasse car il offre, en plus de ses possibilités d'enregistrement et de restitution en stéréo, de 8 canaux 16 bits dont la fréquence d'échantillonnage peut atteindre SO Hhz et ce en lecture/enregistrement. La première application qui vient à l'esprit est le mixage et la spatialisation du son en temps réel (voir diagramme 2).

L'image, ou du moins l'ensemble du pack vidéo, est pour le moins surprenant. Le Falcon offre de nombreuses facilités pour la réalisation d'un genlock peu coûteux: synchro externe, affichage en mode 15 ou 16 bits (chaque point est codé sur 16 bits, avec un format AAAAAGGGGGX88888, X servant à définir à quel mode on fait appel]. La machine peut fonctionner sur tous les écrans cathodiques de la planète: NTSC, PAL. PERITEL et SECRM.



m fo A

> L -pi ď

> > d H S

> > C B

> > > S

Figure 1

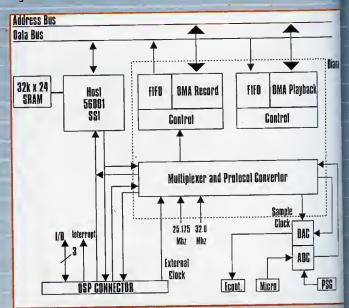


Figure 2

falcon supporte évidemment les résolutions traditionnelles du ST telles-ci s'ajoutent deux nouveaux modes: un mode VGA et un mode True der allant d'une résolution de 320 x 200 en 15 plans avec 32768 couleurs wà 640 x 480 en 8 plans avec 256 couleurs parmi 262144. Les versions finalisées remises aux développeurs comportent un processeur vidéo mable de pondre jusqu'à 65536 couleurs pour une résolution de 640 x 480. es aucun moniteur ne supportant une telle largeur de bande passante et. logiquement, aucun développeur n'ayant tiré parti de cette capacité. lanhésite à garder un chip aussi pulssant et aussi peu utilisable.

IL SORTIES/ENTRÉE

laison avec le monde extérieur permet la communication avec d'autres poduits (du synthétiseur-au-scanner-en-passant-par-l'imprimante-et-lesque optique numérique sans oublier le modem). Retenons que les noires de masse se connectent au FALCON grâce à l'interface SCSI II, le me dur interne est à la norme IOE, d'un format de 27/2 comme dans le de du PC, qui présente l'inconvénient de ne pas supporter une capacité tieure à 200-220 Mo, mais qui a l'avantage d'être peu coûteux, avec une esse de transfert d'un Mo par seconde, un peu plus lent que le SCSI, mais nne il y a une interface SCSI 2 pour les disques externes, on ne râle pas.

Ren évidemment tout ceci n'aurait aucun sens si le FALCON se satisfaisait à alout seul de sa puissance. Donc, non content d'avoir rempli l'intérieur, les mes ingénieurs ont redoublé d'énergie pour utiliser le moindre petit oce disponible à l'adjonction d'un connecteur. Tout autour de cette Musante blackbox, des prises permettent la liaison en entrée et en sortie rec les principaux standards du marché. A l'arrière: deux prises OIN S melles pour l'interface MIDI, une prise 08 25 femelle pour l'imprimante, r prise DB 9 mâle pour le MODEM (comme sur les Mega-STE et sur les TT. Apopos de TT, le slot VME a disparu mais reviendrait sur le Falcon 040], une ise SCSI 50 femelle pour l'interface SCSI 2, une prise 0819 mâle pour le miteur/téléviseur/magnétoscope, un mini-jack stéréo pour le casque f un mini-lack stéréo pour le micro(phone), une prise 28 26 femelle pour nerface audio numérique (il devrait être possible de rajouter des OSP!). ne prise MiniDin 9 pour la connexion en réseau local, un bouton poussoir w le Reset. Sur le coté gauche: un connecteur 4D broches communément pelé Port Cartouche' (avec des cartouches de 128 Ho, ca n'a pas changé). eux prises 0815 pour toute manette prévue à cet effet. En desseus: deux ises DB 9 pour la souris et la manette de jeu. On va encore se casser les ngles pour les brancher, mauvais plan.

h coup d'œil sur la documentation, destinée aux développeurs agréés, sse entrevoir quelques règles, non pas de programmation, mais d'homomásalion de l'environnement utilisateur. Espérons que, pour une fois. ensemble des logiciels pour le FALCON ouvriront un fichier lorsque l'on utisera simultanément les touches 'Control-D'. Ce n'était pourtant pas comné de suivre des règles d'une logique à toute épreuve, la standardisation essofts ayant fait ses preuves sur le Mac, par exemple.

emultitos (système d'environnement multitâche) ne sera pas prêt à houre pour être intégré au Falcon, mais Atari se chargera de le diffuser sur isquettes le moment venu, et ce pour toutes les machines.

LE ST: RECONNU OU RENIE

Côté jeux, il est probable qu'une majorité des titres sortis sur ST[E] ne pour ront pas tourner sur la nouvelle bébête, en grosse partie à cause du joil lecteur haute densité qui déconcertera bien des protections anti-pirates. Atari se refuse à dire quoi que ce soit à propos de la gestion des sprites. c'est plutôt bon signe. A ce stade de la conception de la machine, si elle sait ofrer l'overscan fle plein écran), rien n'est prévu en ce qui concerne le câblage hard d'effets de zoom et de rotation. Quant aux scrollings, le Falcon reprend ce qui existait déjà sur STE.

Les plus grands éditeurs ont été contactés (Sierra On Line, Electronic Arts, LucasFilm, etc...) et certains ont déjà commencé à travailler. Rtari Corp a restructuré son propre label, les développeurs Lynx étant intégrés à une nouvelle équipe chargée d'assurer de réaliser des titres sur Falcon et, fait nouveau, sur ST/STE.

A propos de nouveautés, nous savons de source sûre qu'il est fort possible qu'un lecteur de CD-Rom vienne compléter le Falcon quelques semaines après sa sortie, sans qu'aucune interface pour ST ou TT ne soit encore envisagée sérieusement. Quant à la Jaguar, Atari consacrera toute son énergie [et son budget de promotion] au Falcon pendant le premier semestre 1993.

Fin de ce rapide tour du propriétaire d'un produit plein de promesses; la date de disponibilité réelle est connue, mais, vous connaissez les constructeurs, il-vaut mieux prendre des gants et annoncer la machine pour la fin de l'année, c'est beaucoup plus prudent. La bécane coûtera 3990 francs pour une version de base avec 1 Mo de Ram et sans disque dur interne. Alors FALCON veut-il dire "Faites Attention Les Copains ON arrive" ? Il n'en reste pas moins une conviction majeure: c'est un rapace adroit, puissant et rapide. C'est aussi l'une des dernières cartes d'Atari, on en est presque au 'Quitte ou Qouble"

Yannick Hallo'ch et la rédaction.

Date: 30/06/92

To Fax No:

Message for: Joystick

From Jack Tramiel

Number of pages sent including this page: 1

Salut Marc

Viens boire un coup à la maison quand tu veux, je serai en vacances les 10 premiers jours de septembre.

Repose-toi bien,

Atari Corporation 1196 Borregas Avenue Sunnyvale, CA 94089-1302 Tel (408) 745-8824

Fax (408) 745-8861

PS: refile-moi des crédits 3614, stp!

"Mince, c'est quoi, déjà, son pseudo?" (Marc)

LE COMMENTAIRE DE L'INCRÉDULE

Muais... Ça fait un paquet de temps qu'on parle du Falcon, et malgré les récentes précisions qui nous ont été apportées, je ne suis toujours pas convaincu. Qui va en acheter un? les Alaristes? Ceux qui se sont achetés des TT à plus de 15.000 balles et qui voient sortir le falcon, cinq fois plus puissant pour la moitié du prix doivent se dire: ras-le-bol de me faire arnaquer et de passer pour un cocu. je vais aller voir ailleurs.

les musiciens? Ils ont déjà un ST ou un STE, pourquoi iraient-ils changer? Ils se servent de Dasse ou de Creator, n'ont pas besoin de OSP ni d'overscan. Ils bossent en monochrome elne veulent pas de couleur. Les graphistes? Quel graphiste professionnel irait acheter aute chose qu'un Mac? Qu'est-ce que c'est que ce mode "True Color" dont parle Atari qui est capable de sortir 256 couleurs simultanément à l'écran, alors que dans le monde Nacintosh, "True Color" signifie 16 millions de couleurs simultanées, avec un moniteur élalonné avec les épreuves papier?

les joueurs? L'expérience du Lynx les a peut-être échaudé, avec un jeu nouveau tous les 12 de chaque mois. Et on n'a pas besoin de plus qu'un STE pour jouer.

les programmeurs? Ouais, peut-être. Encore que quand on compare les 27 pages photo-

coniées de doc développeur offertes par Atari, aux 6 volumes (totalisant 4000 pages grand format) d'Inside Macintosh, on se demande

Les sociétés? Allons, soyons sérieux. On parle business: c'est PC ou rien. C'est pas un joli OSP tout neuf qui va faire leur compta. Et le OSP, tiens. C'est l'argument-massue d'Atari pour dire: vous voyez, on est aussi bien que le NeXT. Mais ça sert à quoi, un OSP? A traiter des informations numériques. Autant dire que pour l'utiliser, il faut un disque dur d'un Giga-octet au cut, plus une sauvegarde magnéto-optique. Et si on compte ca dans le prix, ca revient au même prix qu'un NeXT, qui lui, bénéficie de toute la logithèque Unix... Au fait, chez NeXt, ils ont annoncé qu'ils abandonnaient le DSP.

Un dernier truc. Les softs, ils sont où? J'achèterai un Falcon quand il y aura Microsoft Word et Excel, Photoshop ou Photostyler, Stratavision, Adobe Illustrator, Quark Xpress, Page Maker, PC Tools, et surtout, une vraie interface graphique. Pas un Gem, même revu complètement, parce que le meilleur moyen d'améliorer Gem, c'est de le foutre à la poubelle et d'acheter la licence du système d'exploitation de Taligent. la filiale commune d'Apple et d'IBM.







CO NEWS Eh bien je dois une fois de plus me lamenter du manque de dynamisme des éditeurs en matière de CO AOM. Je dois une fois de plus entretenir la flamme en disant "Yous allez voir ce que vous allez voir". Je dois une fois de plus garder mon self contrôle. !!! Ah... ça soulage. On savait ce support lent mais à ce point là...

Ce mois-ci, une merveille côté Mac et des trucs plus ou moins tordus côté PC. A tout sei- queur tout honneur, commençons, pour le plaisir des yeux, par L-Zone de Sinerqy. Entièrement réalisé en images de synthèse dont certaines comprtent des animations, ce logiciel futuriste dans le fond et la forme vous entraîne dans un monde sous-terrain gorgé de machines musicales. Le but du jeu est de les découvrir et comme il est question de musique, la bande son est elle aussi à la hauteur; entendez par là qu'elle est tout bonnement parfaite. Les déplacements sont fluides et rapides. Les commandes, entièrement gérée à la souris because Mac, sont d'une redoutable simplicité. Vous me direz,



L-Zone

c'est facile de mettre des tonnes de couleur lorsque la machine suit. Vous aurez tord, e effet, le graphisme est beau artitistiquemen parlant et ça, la machine n'ų est pour rien. B puis franchement, quel souçi du détail dans le écrans. On en redemanderai presque.





lans un genre moins frime, on trouve Just frand'ma and me, logiciel d'éveil pour les tout petits équipés d'un Mac couleur avec CD. Boit pas y en avoir des masses, des 3/5 ans avec autant de matos. Mais bon, imaginons que papa w maman soit branché informatique, allez savoir... Livré avec un bouquin de coloriace pour faire patienter le môme pendant que les parents jouent), ce looicciel est très bien fait. I permet de colorier sur écran, d'apprendre à reconnaître les formes et toutes ces sortes de choses. De mon temps les mômes n'étaient pas aussi gâtés. A noël on avait une orange avec du papier de soie autour et le papier on le gardait des mois comme un trésor et puis aussi on davait pas grand chose à manger. Ouaip'. Des his on avait juste des oraviers à manoer et en plus on vivaient dans une boîte en carton posée sur la route et il fallait déménaoer à chaque passage de voiture. Ouaip'. Et une fois mon père il nous avait perdu mes 31 frères et soeur et moi-même dans la forêt et puis... Pardon ? Ah oui, c'est donc un logiciel en plusieurs langues et comme CD il y a, son en plusieurs lanques il y a aussi.

Apropos de lanoues, en voici une bien dure et bien rêche, celle de l'époque victorienne en grande bretagne. Sherlock Holmes, de Icom, pèche par excès de zèle. En effet, la bande son est tellement parfaite que les programmeurs se sont abstenu de mettre les textes à fécran. Manque de chance, ce qui, pour un Anglais, passerait pour un logiciel parlant dans un style ampoulé devient, outre Chanel, une sarte de musée linquistique dans lequel on ne retrouve pas ses petits. Bref, même lorsqu'on parle bien anglais, on ne comprend strictement rien aux dialogues, l'accent et le vocabulaire étant beaucoup trop riches et obsolètes (ça veut dire tombé en désuètude. Justement, c'est ce genre de mots, mais en anglais, auquels vous aurez à faire face dans œ logiciel). Reste la possibilité de se promener au petit bonheur dans ses trois aventures de Sherlock Kolmes en admirant les animations, véritables films digitalisées tournés pour l'occasion avec des acteurs.





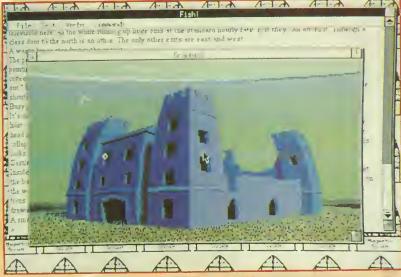


Sherlock Holmes

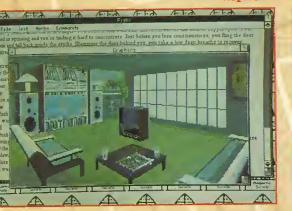
Screaming Metal







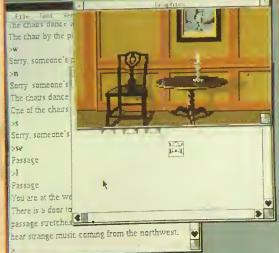
Magnetic Scroll Collection







RE Spell



Rfin de rester sur une bonne impression, grande nouvelle: l'équipe de Reactor, dont on vous a déjà vanté Spaceship Warlock, prépare la sortie sur CD ROM Macintosh de Screaming Metal. Comme dhabitude, c'est en 30 de la mort et comme d'habitude, il s'agit plus d'un logiciel démontrant les capaci-

tés du Mac que d'un jeu au sens où on l'entend. En fait, la chose se résume à un ensemble de labyrinthes mais grande nouveauté, on pourra effectuer un panoramique afin d'avoir une vue d'ensemble du décor.

••••••

Passons en maintenant au pire, à savoir la production PC CO ROM du mois. Chez Virgin, trois resorties de bons jeux mais sans aucun soucis d'exploiter le support. Heureusement qu'il y à une démo de Guest pour tenir le client en haleine parce que pour le reste, c'est tristos. Encore que. Il est vrai que si l'on s'en tient à l'objectif premier du CO ROM, à savoir le support, la compilation Magnetic Scroll Collection est un superbe pack; au menu, Fish! Corruption et Guild of Thieves, grands hits sur ST. Pour l'occasion, on profite d'une présentation par fenêtre à la Wonderland du meilleur effet mais hélas, le graphisme, transféré curieusement, est moins beau en VGA que sur

Atari ST! un comble! tenez. pour la peine, je rajoute un point d'exclamation ! Voila. Bref, pas de musique, pas d'effets incroyables et même mieux, le logiciel propose au début d'installer le jeu sur disque dur! Franchement, mis à part la fiabilité du support et dans l'univers du jeu, qui se souçis de recharger un machín dans dix ans?- pas de chamboulement. Enfin, reste l'humour, very British et les textes en VO. very very British too. Puisqu'on en est à parler

d'humour, de british, de textes et du mélange de tout ça, voici Wonderland, sorti il y a plus d'un ans sur PC (disque) et qui je l'avoue sans honte, est avec FS4. LE jeu m'ayant décidé à m'équiper de cette machine aussi puissante que versatile. Le temps passant, ce logiciel tiré des aventures d'Rlice au Pays des Merveilles est très agréable à jouer et l'aventure, qui se permet quelques privautés avec l'original, n'en est que plus complexe (Lewis Carroll, L'intéorale existe chez GF Flamarion, N 312 et vous allez me faire le plaisir de lire ce chef d'oeuvre qui n'est pas, je le répète, un livre pour les petits, comme le fit croire Walt Disney avec son joli dessin animé onanonan). Là aussi donc, puisque c'est lui l'oeuf-de-lapoule- qui, présentation par fenêtre. On peut, comme dans la trilogie précitée, afficher une carte des lieux visités qui permet de retourner sur ses pas d'un simple clic, se déplacer à l'aide d'une rose des vents, voir dans une fenêtre les objets disponibles dans un lieu et même couper/coller le texte descriptif des scènes. l'analyseur de syntaxe étant à même de comprendre des phrases d'une redoutable complexité. C'est du Magnetic Scroll, quoi, et loin de moi l'idée de critiquer le produit. Si vous ne le possèdez pas encore

en disquette, vous aurez beaucoup de plaisir à l'utiliser en CD mais qu'on ne vienne pas me dire que l'achat d'un lecteur dece type s'impose car la seule nouveauté consiste en un écran de configuration de carte sonore représentant une Sblaster et one LapPC (mal) dioitalisées. Toujours chez Virgin, toujours avec le même enthousiasme en ce qui concerne le jeu, et les même restriction en ce qui concerne le support, mais cette fois ci programmé par Probe, Supremacy est un jeu de stratégie économique se passant dans l'espace. Après avoir acheter du matériel et construit votre armée, vous partez à la 🥞 conquete de la galaxie. C'est beau (moins que sue Amiga) et la musique Soundblaster est sumpa. Très prenant, ce logiciel vous tiendra en haleine des heures durant mais attention, il faut faire un minimum d'efforts pour maîtriser les nombreuses commandes.

Voilà la livraison du mois. Ru chapitre des prévisions sur PC, on annonce chez Virgin la sortie

prochaine de Spirit of Excalibur dont on nous promet wil exploitera les capacités du lecteur de CD et possèdera des voix digitalisées. On m'a déjà fait le coup avec Wonderland et compagnie aussi, puisque chat échaudé craint l'eau froide, méfiance. Jespère me tromper de température. Chez Doctor T's. anciennement spécialiste du ST. Composer Quest pour PC et Windows est un quid portant sur les musiciens classiques et Jazz. Le jeu, pas vraiment fascinant en lui-même permet cependant d'admirer

des écrans et des extraits de morceaux digitalisés. Beuh! quand j'serais grand, j'aurais un lecteur de CO ROM et plein de jeux super qui exploitent ses capacités...

Pour l'instant, il n'est pas évident de se procurer des CD ROM mais à la FNAC, même si les rayons ne sont pas pour l'instant très étoffés, on se fera un plaisir de passer votre commande à Euro CD. D'ailleurs, c'est en les remerciant tout deux que je vous quitte.

MOULINEX

















Eh oui. L'Amiga 500 tout bête, tout vieux et qui marchait si bien, et qui avait un si beau pavé numérique, c'est fini dans pas longtemps.

Les quelques rares stocks restants s'écouleront d'ici

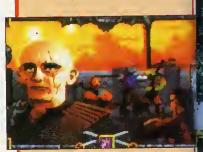
Noël, et après ça, macache, y en aura plus. Commodore a la ferme intention de vendre désormais ses A600. C'est une bonne chose, parce que ça obligera les éditeurs à faire des jeux compatibles.

TOUT LE MONDE EST D'ACCORD

L'accord de la semaine: Sega vient de signer avec Sony. Pas pour grand chose, juste des contrats de développement, mais quand même. Quand on sait que par ailleurs Sony a des accords avec Nintendo, Apple, Warner, IBM et Philips, pour n'en citer que quelques-uns; que Hintendo a des accords avec Sharp, qu'IBM en a avec Apple et Warner (depuis peu, d'ailleurs; but de l'opération pour IBM: trouver un moyen vite fait d'obtenir des banques de données d'images et de sons pour le multimédia), que l'ensemble de ces gens-là sont maqués avec toutes les banques et qu'en bref tout le monde couche avec tout le monde, on peut se dire que finalement, comme il existe des liens entre chaque multinationale, ça forme une sorte de réseau au-dessus de nous qui manipule tout; qu'un certain pourcentage de la population travaille déjà pour ces multinationales, et ce pourcentage va augmenter exponentiellement dans les années qui viennent; que le fait qu'il s'agisse de plusieurs multinationales différentes ne change pas grand chose à l'affaire et que sa pourrait tout aussi bien en être une seule, puisque de toutes façons elles sont tellement liées qu'elles agissent de concert; et qu'en conséquence, vous je sais pas, mais moi, j'ai l'impression d'être dans 1984. Pas l'année, le bouquin. Et bientôt, on sera dans le Meilleur des mondes. Pas la locution adverbiale, le bouquin.



NUAGES



News World Computing, l'éditeur de l'excellent Might and Magic, nous concocte pour bientôt, le quatrième volet de la série (ne téléphonez pas pour demander quand. Si je ne mets pas de date, c'est qu'on ne me l'a pas communiquée. Si, à une date annoncée, un jeu n'est pas dispo, même remarque, ce n'est pas moi qui programme et importe les jeux. Fin de la parenthèse). Bénéficiant d'une nouvelle présentation, ce jeu, intitulé Clouds of Xeen, vous permettra d'utiliser de nouveaux sorts et de découvrir de nouveaux décors et sons car, on nous l'a promis, la qualité technique de ce logiciel sera exceptionnelle.





UPTOWN SUITE DES EVENEME

le mois dernier, dans les news, nous vous avions rapidement présenté les ouvres de deux jeunes graphistes sur Amiga. La démo de présentation qu'ils péparaient est maintenant terminée, et les vaisseaux en images de synthèse, es jeux de lumière et les défilements des décors sont toujours aussi superbes. les auteurs vont maintenant pouvoir présenter leur travail aux éditeurs, leur but étant de réaliser des séquences d'introductions exceptionnelles. Mais ce mois-ci, ce sont les premières images de deux produits complets qu'ils sont venus nous présenter. Le premier est un utilitaire extrêmement simple à utiliser, mais très complet, qui permet de construire ses propres jeux d'aven-



objets présents, les objets à prendre et les actions à effectuer. L'utilisateur devra, bien sûr, dessiner lui-même tous les

graphismes, mais pas une ligne de programme ne lui sera demandée. Le soft intègrera des options d'animations de décors et sera composé de différents modules qui permettent l'élaboration de jeux de trois styles différents: genre Dungeon Master, genre Monkey Island ou bien jeu d'aven-ture écran par écran. Pour l'option "à la Dungeon Master", l'utilisateur peut intégrer des couloirs animés, réalisés en synthèse, et défilant à grande vitesse sans à-coups. L'autre jeu s'appelle My Quest. Pour l'instant, il ne présente que quelques images, quelques planches des sprites et les routines principales, notamment les scrollings. Les

Static Hovable

Sprite Position

esign Destination

graphismes sont exceptionnels, superbes, et offriront 16 couleurs de fond et 32 autres couloirs pour les sprites qui s'animeront devant, le tout en 25 images/seconde. Au passage, les graphistes d'Uptown cher-ment un programmeur Amiga performant, habitant Paris ou la région Parisienne. Vous pouvez prendre contact en écrivant à Uptown Création, 5 allée Joachim du Bellay, 94370 Sucy en Brie.

On-line, plus connu pour ses CD ROM, annonce sur K, Amiga, ST et Macintosh la meilleure simulation de vol jamais réalisée. C'est bien les gars, il faut croire en soi, sinon qui le ferait ? Ca va s'appeler Air Warrior, comporter 23 types d'avions et 5 types d'engins terrestres et c'est tout ce que je sais.



Microprose poursuit son expansion effrénée, d'une part en ouvrant de nouveaux locaux de développement dans le nord de l'Angleterre, employant 15 programmeurs, graphistes et musiciens; d'autre part, en achetant Vektor Grafix, l'équipe de développement responsable de "Shuttle". Prochains projets à voir le jour: "Flying Fortress", un simulateur de bombardier, et "Death or Glory".

L'éditeur Odissey ne va pas tarder à mettre sur orbite son logiciel Space War pour

(DTV. Il s'agit, le devineriez-vous, d'une guerre spatiale. Le jeu, assez remuant, permettra de tout casser à un ou deux. Comme on ne remplit pas 550 Mo aussi luilement que, euh, que moins, la place restante sera consacrée à une démo du prochain produit de l'éditeur. Ca, c'est une bonne idée et même si l'on préférerait des jeux remplissant tout le disque, pourquoi pas.



On vous l'avait dit le mois dernier, un américain du nom de Jan Coyle avait attaqué Sega pour vol de brevet; il avait déposé dans les années 70 un brevet pour un modulateur vidéo, or Sega utilise une technique très similaire. Il a eu raison de tenter le coup: il a gagné. Sega a préféré ne pas faire appel et lui a payé la coquette somme (je ne sais pas pourquoi on dit qu'une somme est coquette, tiens; elle se maquille, peut-être?) de 43 millions de dollars, soit environ 235 millions de francs actuels bien de chez nous, soit encore 783.000 cartouches optiques de 128 Mo, et est-ce que tu pourrais pas m'en refiler une ou deux, msieur Coyle, steplaît, je suis à court en ce moment. Le montant en question représente, tenez-vous bien, presque la moitié des bénéfices de Sega pour l'année 91 (100 millions de dollars et des brouettes). Sega a demandé à payer en deux fois, à deux mois d'intervalle. Accordé. Grand seigneur, Jan Coyle.

L'ARME FATALE D'OCEAN

C'est, comme on peut le supposer au vu du titre, Ocean qui a gagné les droits de «L'arme fatale 3», dans lequel Glover prend sa retraite, non, ne pars pas, tu nous manques déjà, bon, ok, casse-toi.



DE LA VITESSE POUR UBI SOFT ET CORE DESIGN Marie-Thérèse Cordon, Ubi Soft.

Pour fêter la sortie de Jaguar XJ220, et aussi pour marquer le coup d'une collaboration de distribution qui se passe bien, Core Design et Ubi Soft ont organisé une sorte de baptême de la route. Sur un circuit d'essai officiel, des voitures de Formule Ford, de vrais bolides, attendaient nos testeurs ainsi que des membres d'Ubi Soft, de Core Design et nos confrères de Generation 4 et de Tilt.

La séance était prise en charge par l'écurie Française Mygale, et leur équipe sympatique était accompagnée d'un de leur pilote, Bertrand Godin, Québécois finaliste du volant Elf, vice champion de Formule 125.

THE APPORT

Après un tirage à la courte paille habilement truqué, nous avons envoyé Sebsur les lieux. Celui-ci s'est plaint d'avoir mal aux genoux, aux dents, de devoir aller chercher sa grand-mère à l'aéroport d'Abidjan en côte d'ivoire, qu'il était en retard, que tchao les gars, qu'on avait le droit de rêver très fort qu'il allait monter dans une petite bagnole rouge qui n'attendait que de le planter dans le premier virage venu et qu'il s'écraserait contre un arbre, même pas un sapin en plus, qu'il voulait pas mourir parce que ça sert à rien et c'est nul et que d'abord il n'avait pas le permis. Nous l'avons envoyé quand même.

Richard Barclay, Core Design.



GLOUGLOUGLOU

SSG et Electronic Arts ont uni leurs forces afin de créer, sur PC VGA 256 couleurs et C64 (ça alors, un revenant! Salut CBM, ça roule?) un jeu de stratégie vous permettant de revivre la guerre du Pacifique côté mer. Carriers at War, qui offre au joueur l'opportunité d'incarner les héros du camp japonais et du camp américain (MacArthur, Halsey, Yamamoto, en tout une quinzaine de personnalités), s'attache à recréer six des plus grandes batailles de

l'époque dans des endroits tristement céle





des endroits tristement célèbres: Pearl Harbour, la mer de corail, Midway, les îles Salomon (région Est), Santa Cruz, la mer des Philippines, la grande fusiallade des îles Mariannes. Le jeu, très beau graphiquement, comporte de nombreux

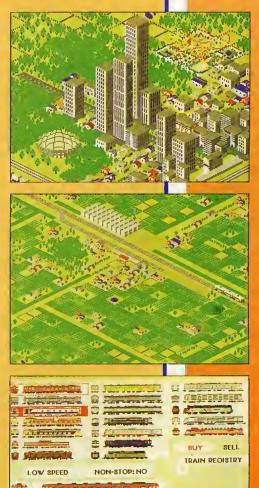
Santa Cruz, la mer des Philippines, la grande fusiallade des îles Mariannes. Le jeu, très beau graphiquement, comporte de nombreux algorithmes d'intelligence artificielle, recréant des situations particulièrement complexes à résoudre. Non, je n'ai pas de date de sortie précise, mais ça devrait débarquer vers Noël.

CHANGE DE TRAIN

Maxis vient de mettre fin à son contrat de distribution avec Ocean; il sera désormais distribué en Europe par Mindscape.

Prochains titres: Sim City version Windows pour PC, et «A Train» qui est un simulateur d'ensemble de véhicules ferroviaires traînés par une ou plusieurs machines attelées au même convoi (hé! les copains, vous avez vu comment j'évite les répétitions avec classe?).





FORMATION: 2 CARS

TYPE: PASSENGER

STATUS:

COST:

33000

HODEL: KIHA 40



COMPILES ET BUDGETS MEME COMBAI

Au rayon "j'ai pas envie de mettre des tonnes de fric dans un jeu parce que là, si vous voulez, chui un peu à court... Enfin, c'est-à-dit que j'ai pas beaucoup d'argent, sur moi, j'veux dire, c'est pour ça que je ne peux pas le prendre, votre simulateur d'additions jusqu'i 10 pour 500 frs", voici une compiles et des ressorties dans la caté gorie Budgets.

Ubi Soft nous propose une compilation spécial Roger le Footballeur, JPP's Goal Busters. Si vous êtes un passionné du ballon rond vous avez tout de suite compris que JPP voulait dire Jean-Pierre Papin qui, décidément, est très présent dans le monde des jeux micros et consoles. Sur Amiga et ST, cette compile regroupe Kick Off 2, International Soccer Challenge, World

Championship Soccer et Manchester United. Sur CPC disquette, cette même compile propose
Fighting Soccer à la place d'International Soccer Challenge, et sur cassette Kick Off 1 remplace World
Championship Soccer. C'est tout pour les compiles ce mois-ci, étonnant, celles-ci doivent avoir peur de
l'été. Côté Budget, les fans de Sim City vont bondir au plafond. Premier ressort Terrain Editor,

Architecture 1 et Architecture 2 dans sa collection Action Sixteen pour PC, Amiga et Atari ST. Chez Code Masters, deux nouveautés: Spike, un jeu de d'aventure arcade à la sauce Code Masters habituelle, truffé d'énigmes, et Seymour goes to Hollywood, un jeu de plates-formes avec Seymour, le héros nouveau qui vise la

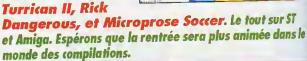
ERADSILVA DIA

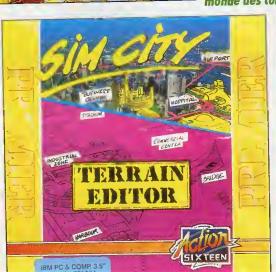
SIVER MEDAL

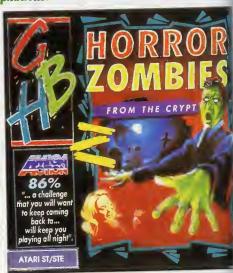
AMIGA

place de Dizzy. Sur
Amiga et ST.
Du côté de chez GBH,
deux rééditions
Budgets: Horror
Zombies from the
Crypt et Team
Suzuki sur Atari ST et
Amiga.
Chez Kiyy, trois réédi-

Chez Kixx, trois rééditions à des prix défiant toute concurrence:











SSI annonce plein de trucs, en fait. Ainsi, M, qui entraîne le joueur sur la planète Monsoon, assez inhospitalière, permettra prochainement de découvrir un jeu de rôles de SF, genre peu prisé par l'éditeur jusqu'alors. C'est prévu sur PC, Amiga et Macintosh.

LA FORCE EST AVEC LUCAS ARTS

Le créateur de "Secret Weapons of the Luftwaffe" et de "Their Finest Hour", Lawrence Holland, est en train de travailler comme un fou sur son prochain jeu: X-WING. Ce jeu qui sera édité par LucasArts est basé sur la série de films cultes de La Guerre des Etoiles. Vous allez enfin lutter contre Dark Vador dans un jeu en 3D faces pleines bourré d'action et de combats.

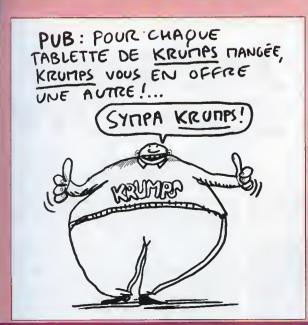
Sortie annoncée pour Noël 92 sur PC et compatibles.



US GOLD

Sir Tech et US GOLD ont signé un accord portant sur la distribution des logiciels de la mythique série Wixardry (Sorcellerie), dont les superbes emballages en on fait rêver plus d'un sur Apple II. Les jeux, qui sont déjà ressortis aux USA sur PC, devraient arriver prochainement. Naturellement, le graphisme aété refait et les écrans VGA 256 couleurs devraient réjouir les plus exigeants. Bientôt annoncés, deux nouveaux volets: Bane of the Cosmic Forge et Crusaders of the Dark Savant.

ONE MILLION AMIGAS

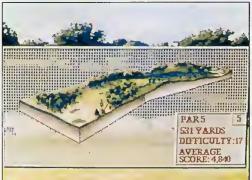


Commodore Angleterre offre un Amiga au millionième acheteur de cette machine sur le sol britannique. Ce qui est un peu bête, parce que s'ils l'offrent, il n'y en aura que 999.999 qui auront été vendus. Je ne vous fais pas tout le raisonnement, c'est comme Achille et la tortue, Commodore ne pourra jamais vendre un million d'Amiga, même s'ils en ont déjà vendu 999.999, c'est un paradoxe. Bref, l'heureux gagnant remportera aussi 800 jeux. J'espère que ce ne sera pas quelqu'un qui déteste les jeux. Ce serait un peu gâché (soyons honnête: Commodore a effectivement vendu plus d'un million d'Amiga en Grande-Bretagne, et a organisé un concours ouvert à tous, au cours duquel il sera offert un Amiga et 800 jeux. C'est pas au millionième acheteur, qu'il sera offert. Je disais juste ça pour rigoler un peu avec les paradoxes. Enfin, rigoler, c'est beaucoup dire. Glousser nerveusement).

Psygnosis a signé un contrat de licence avec Carl Lewis, l'homme le plus rapide du monde à part Ben Johnson quand il est anabolisé, pour l'exploitation de son nom dans les jeux vidéo, micros et consoles. Entendons-nous bien: ce n'est pas Carl Lewis qui a le droit de marquer Psygnosis dans ses jeux, c'est le contraire. J'ai l'impression de devenir disle... dysléxi... et merde.

PREMIER JANVIER

Après le Jeu de Rôles en entreprise, le mimodrame en entreprise, le saut à l'élastique en entreprise, mais dehors, et le spot en image de synthèse, voici le premier film de communication d'entreprise basé sur un jeu vidéo. Réalisé par l'agence Premier Janvier, avec un scénario de J.L. Fromental et des dessins de Imagex exécutés sur CyberPaint pour le compte de la Mutuelle Générale de l'équipement et des transports, ce film utilise les qualités pédagogiques du jeu. Et pendant ce temps, les joueurs font de la simulation d'entreprise pour se détendre. La vie est mal faite.







CHINOISERIES

Exocet annonce sur Amiga la sortie de Chinese Chess. Comme on s'en doute un peu, il s'agira d'un jeu d'échecs chinois, dont les règles sont différentes de celles de nos échecs (inventés par les Perses mais ce sont les nôtres, na). Ce dont on ne se doute pas à la lecture du titre, c'est que le jeu pourra être affiché en 2 et 3D et qu'un cours autodocumenté vous permettra de comprendre les règles. On nous promet aussi un mode d'emploi tellement super qu'il méntera le nom de manuel d'utilisation. Toujours chez le même éditeur, on annonce Distant Armies sur Amiga, comportant 10 versions du jeu d'échecs ainsi que leur historique, dont une chinoise. Aussi. Je m'interroge.

JACQUOT SUR CDTV

Les nouveautés sur CDTV ne se bousculent pas tellement dans les rayons des magasins, chaque sortie devient alors presque un évènement. Les choses risquent de changer très bientôt avec la sortie du CD-Rom pour Amiga, enfin, espérons.

Toujours est-il qu'Accolade a une nouveauté à proposer, et pas n'importe quoi, Jack Nicklaus CDTV, s'il vous plaît. Carrément. Cette nouvelle version est tout simplement superbe, avec des décors d'une qualité étonnante. Patientons encore un peu avant d'avoir la version finale entre les mains.

JOYSTICK / JUILLET • AOUT 1992 / 100

MANDELBROT

Fractal Universe, développé par On Line, va permettre aux possesseurs de CDTV de créer de nombreuses images utilisant la technologie CD mise au service des fractales. Rappelons en deux mots que l'un des principe de la chose est que pour générer, par exemple, une image de désert réaliste, il "suffit" de dessiner un grain de sable et d'indiquer à la machine comment celui-ci s'assemble dans la nature et selon quelle loi les formes se reproduisent. Autre exemple, pour dessiner un arbre, il suffit de connaître l'algorithme de génération d'une seule branche; tout le reste n'est qu'arborescence...Comme justement la nature regorge de formes aisément traductibles en équations fractales, ça tombe très bien. Pour l'anecdote, ajoutons que pendant très longtemps, les fractales étaient considérées comme des objets mathématiques rigolos dont on ne savait trop que faire jusqu'à l'avènement de l'imagerie de synthèse. Si le sujet vous passionne, lisez-donc "La théorie des Fractales" de Pierre Mandelbrot, justement.

A570

Donc, pour résumer, l'A570 est le lecteur (je répète: lecteur) de (D-Rom (je répète: de CD-Rom) pour A500 (je répète: A500) qui permet de le transformer en CD-TV (je répète: CD-TV). C'est bien compris? Parfait. Sachez donc que cette petite merveille devrait être disponible ce mois-ci dans quelques magasins triés sur le volet (c'est-à-dire qu'on met les magasins sur un très très grand volet, et on les trie, et les pas bons, on les jette).



Derhends

Il y a cinq cents ans,
l'Allemagne était envahie
de chevaliers, de
sorcières, d'assassins et
de voleurs.



Cela ne va pas tarder à recommencer.



DARKLANDS

Bientôt disponible sur Compatibles IBM PC. MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel 0666 504 326.

3615 JOYSTICK

Chez Joy, on a décidé de faire un tournoi de basket tous les mois. Vous verriez ça, c'est un vrai bordel, on joue dans le couloir et ça fait un boucan monstrueux, rapport à Danboss et à Danbiss qui sautent, les voisins du dessous se plaignent, ils nous haïssent à mort. Un vrai bordel, que je vous dis. Et puis, à la fin du mois, celui qui a marqué le moins de paniers a un gage, et doit répondre publiquement aux messages qu'il a dans sa Bal sur le serveur.

C'est pas demain la veille que JM' Destroy va perdre; avec ses deux mètres, il en a marqué 196. Ce mois-ci, Yacine a marqué seulement deux paniers, la honte. C'est à lui d'y passer.

Bon ben heu ... les dessins heu... d'accord les dessins. Plus. d'accord.

• Je suis coincée au level 8 du jeu First Samourai, aide-moi, please! (HONEY)

J'peux pas, suis coincé dans mon ascenseur.

- Tes dessins sont super éclatants. (PETCHOT) D'ailleurs, moi-même, j'ai éclaté. Quand tu veux, je t'envoie une de mes oreilles.
- Tes dessins sont hyper-cools. Pourrais-tu en faire plus? Pourrais-tu faire une BD mensuelle d'une page dans JOY? (AURELST)

Ne le dis à personne, Aurelst, ô grand laudateur, mais, ca, c'est pas moi qui décide. En plus je suis enrhumé.

Super tes dessins! (SAOTOME RANMA)
 Merci.

- Pauvre con. (PLICE) Merci bien.
- •Tu serais pas d'accord, toi, pour m'engager comme dessinateur à Joypad? (GRONAIN)

Grosnain mon ami, tu peux venir si tu veux, mais on a déja un type, Petitgéant je crois que c'est son nom.

•Tes dessins sont géniaux. Qu'est-ce que tu attends pour faire une BD. Je serais le premier à l'acheter. (INTER)

Vieux, je FAIS des bédés. Mais, pour l'instant, elles sont tellement lamentables que je n'ose même pas te répondre. D'ailleurs, tu vois, je te réponds pas.

- •Tu te brosses les poils des couilles? (NINJAMAN)
 Tous les matins, je les passe au peigne fin...
- •Sale lemming!! (VERA) MIROIR! Na na nèreu...
- A lot of congratulations for your genialouses dessins.
 (ALMIGHTY)
 Thanks, old chap!
- •Un truc que j'adore dans tes dessins, c'est chercher ta signature (Y.), cela me rappelle les dessins d'Iron Maiden, avec la signature du dessinateur qu'il s'amusait à dissimuler! (AMIGABOUL)
 Bonne continuation.Y.
- •Et si tu rajoutais des couleurs dans tes dessins?.. (NINJAMAN)

Là pour le moment, c'est positivement impossible, et pourtant j'adore ça.



DOPE STA

Le Voyage de votre vie



Dans l'Allemagne moyenâgeuse, la réalité est plus horrible que vous ne pourriez l'imaginer.

Enfoncés dans la pénombre de la EForêt Noire, vous et vos compagnons êtes tapis devant la tour du chevalier-pillaid. Hans, l'alchimiste, place une potion mystérieuse près de la lourde porte de chêne. Ebhard, le moine, implore Saint Dunstan de benir vos armes et armures. Gretchen et vous dégainez vos glaives, prêts à vous jeter dans la bataille.

Dans un grand fracas, la porte éclate en mille morceaux. Vous et vos compagnons chargez à l'intérieur, brandissant épées et massues.

Gerhard, dit le Loup Rouge, l'infâme chevalier-pillard, vous attend,

entouré de ses compagnons diaboliques. Ils sont prêts, leurs armes sont menaçantes. Soudain, Hans leur jette une potion suffoquante au visage. Tandis qu'ils sont encore sous le choc, vous profitez de ce précieux moment pour passer à l'attaque. La tour solitaire, située au cœur de l'immense Forêt Noire, résonne des bruits d'épées qui s'entrechoquent.

arklands. Le premier jeu de rôle à la fois fantastique et réaliste. En guidant un groupe d'aventuriers dans l'Allemagne sinistre du 15ème siècle, vous rencontrez le vrai Moyen Age, imprégné de craintes, mythes et légendes. Parcourez des centaines de kilomètres, visitez plus de quatrevingt dix villes, et regardez de féroces combats se dérouler sous vos veux!

A la recherche de gloire et de richesse, vos quêtes vous conduiront dans des rues sordides, au fond de puits de mine humides et froids ou dans des repaires de sorcières.

N'attendez plus pour découvrir les merveilles et les mystères de Darklands!

MICRO PROSE

Darklands est disponible sur compatibles IBM PC. Guettez-le dans tous les bons magasins de logiciels ou téléphonez-nous maintenaut pour avoir votre Catalogue MicroProse gratuit. 19-44 666 504 326.

Silmarils

es éditeurs ont beau se cacher dans les régions les plus reculées, dans les coins les plus inaccessibles, nous réussissons toujours à les retrouver pour leur soutirer des informations, pour prendre leurs jeux en photo et embarquer des disquettes de previews. Récemment, nous avons dévalisé Silmarils, voici le résultat de notre petite excursion.

Par Seb, notre envoyé spécial en métro, boulot et pas dodo.

«OUVREZ, OU ON CASSE TOUT!»

Quand ils ont ouvert la porte et qu'ils nous ont découvert triomphants sur le pas de la porte, les gens de Silmarils ont fait une drôle de tête. Il faut dire qu'il y avait eu une fuite, quelqu'un, un traître, les avait prévenu que nous avions l'intention de venir les dévaliser de leurs previews. Du coup, ils avaient tout déménagé ailleurs, dans un bâtiment encore plus reculé, au beau milieu d'une Sécurité Sociale. C'était sans compter sur nos capacités d'investigations, et il ne nous avait pas fallu bien longtemps pour les retrouver.

La première surprise passée, ils se sont précipités dans tous les sens, ils ont jeté les disquettes compromettantes dans les toilettes, celles qui contenaient les preuves que leurs programmeurs travaillaient actuellement sur des jeux superbes, et se sont mis à poser de la moquette par terre.

- Allez, les gars, arrêtez de déconner, montrez-nous vos prochains jeux, quoi! Avons-nous dit des larmes dans la voix.

- Hein? Des jeux? Vous voyez pas qu'on pose la moquette, messieurs. Laissez-nous travailler.

Un dialogue de sourd s'est alors installé, puis une avons commencé à danser sur la moquette pour finir par un défi sur une partie de belote. Comme nous avons gagné, les programmeurs de Silmarils se sont enfin décidés à nous montrer leurs prochains produits.



L'équipe de Silmarils au grand complet, chacun portant son chapeau réglementaire et obligatoire sur la tête. Tout contrevenant est plongé dans un tonneau de goudron la tête en bas, et se voit vidé un sac de plumes sur le corps.



Louis-Marie Rocques, @ fondateur de Silmarik Programmeur, Louis-Mariest l'auteur du célèbrissim L'Aigle d'Or, rien que @ Après quelques autres @ laborations avec Loriciel, décide de monter s propre boite d'édition & l'aventure Silmarils pet commencer.

Actuellement, Louis-Mail programme encore, i développe notamment de routines PC pour la gestion des différentes cartes of des modes graphiques routines qui seront ensuit utilisées par les program

meurs. Sa fonction principale au sein de Silmaril consiste, bien sûr, à prendre les décisions et s'occuper de tout l'aspect commercial de la société.

André Rocques, co-fondateur de Silmarils avec son frêre, André est aussi programmeur. Il a commencé en travaillant pour Loriciel, Ere Informatique ou Chip.

André programme encore sur tous les produits Silmarils, depuis le début, mais il s'occupe aussi de tout ce qui est relation avec les distributeurs, avec les journaux, de tout l'aspect marketing, en fait.





Stéphane Mathiot chez Silmarils depuis novembre 91, s'occupa de presque tout de qui touche à l'admi nistration: S.A.V., gestion du stock, gestion des com-

gestion des commandes. Agé de 21 ans, il alterne ce boulot avec le études en BTS Action Commerciale.



Thierry Falcoz est dans la famille depuis très peu de temps, il y fait un stage. Passionné de micro, il s'est tout naturelle ment dirigé vers Silmarils. Son stage entre dans le cadre de ses études en D.U.T. de Technique de Commercialisation







ISHAR Version PC 256 Couleurs

le jeu de rôle a déjà été testé, mais la version que vous pouvez admirer dans ces pages a entièrement été retramillée pour exploiter le mode VGA 256 couleurs sur PC. liscal, le graphiste de la version PC, nous a expliqué qu'il avait du reprendre les planches de sprites une par ine pour les redessiner. C'est plus qu'un travail de coloristion, il faut vraiment repenser l'intérieur de chaque dément pour exploiter les capacités de ce nouveau mode graphique. Profitons-en pour présenter l'un des maphistes principal de Silmarils.



Pascal Einsweiler - 27 ans, travaille avec Silmarils depuis 3 ans. Pascal a fait son premier pas dans la société en tant qu'indépendant. A l'époque, il avait présenté Thargan qui, encore maintenant, reste un des titres qui s'est le plus vendu chez Silmarils. Il est vrai qu'à l'époque, le marché était plus iuteux. Pascal Einsweiler fait partie de l'équipe de Nancy, Silmarils disposant en effet de deux bureaux séparés, un en Seine-et-Marne où nous nous sommes rendus, et un à Nancy,

donc. Pascal a commencé le développement de Thargan alors qu'il était encore étudiant en BTS Informatique. A l'époque, il portait un très grand intérêt pour la programmation, actuellement il ne tape plus une ligne de programme, le boulot de graphiste ne lui en laisse pas le temps. Mais il s'est juré de s'y remettre. Contrairement à certains de ses collègues, Pascal travaille

très rarement sur papier avant de dessiner à l'écran, I préfère se mettre directement sur l'ordinateur. **Pour certains** décors, Pascal utilise des photographies, mais sans les digitaliser ou les scanner, Is'en inspire en





les regardant et en dessinant à l'écran en même temps.

Toutes les planches d'Ishar ont été retouchées, retravaillées entièrement pour créer la version PC 256 couleurs.



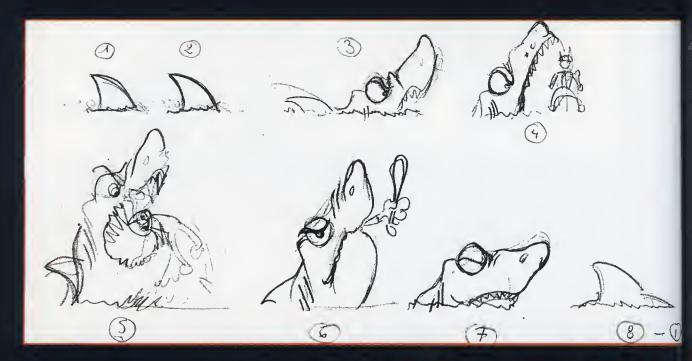


BUNNY BRICKS

ST-AMIGA-PC-MAC MONOCHROME - Photos ST Sortie prévue en Septembre.

Mélange savant entre un casse-briques et un jeu de baseball, Bunny Bricks met en scène un lapin nerveux armé d'un batte de baseball qui a bien l'intention de tout casser. La version finale proposera 6 mondes comportant 6 tableaux chacun. Dans chaque tableau Bunny doit frapper une balle pour la renvoyer vers des briques afin de les détruire. Certaines briques laisseront tomber des options, comme la mitraillette qui permet de tirer directement sur les briques, ou, entre autres, le gant qui permet de garder la balle en main et de la renvoyer ou vous désirez.

Les mondes que vous allez traverser sont les suivants: la plage, avec Sharkouin le requín, qui viendra vous dévorer si vous laissez passer la balle, le paradis avec Napoléon qui tentera de détourner vos tirs, l'espace où des Aliens tenteront de vous aspirer dans leur vaisseau, la jungle, l'enfer et le terrain de baseball.



Les tableaux vous poseront souvent des énigmes plus ou moins complexes, vous devrez taper sur tel ou tel levier pour ouvrir une barrière, qui donne accès à d'autres briques à détruire; sur tel personnage qui se mettra à tirer et à détruire des briques que vous ne pouvez atteindre tout seul, et tout un tas d'autres difficultés tordues.

Actuellement, Bunny Bricks tourne complètement et la plupart des tableaux sont terminés, il ne rest plus qu'à faire les réglages de vitesse et de maniabilité.

Mais qui a travaillé sur ce logiciel?



Jean-Christophe Charter - graphiste depuis 1988, Jean-Christophe s'est présenté chez Silmarils avec ses dessins alors que l'éditeur cherchait des gens à prendre à l'essai. Jean-Christophe n'avait jamais dessiné sur ordinateur avant le jour de l'entretien,

dessiné sur ordinateur avant le jour de l'entretien, et ce sont des dessins sur papier qu'il a présenté.
Depuis il a travaillé sur Mad Show, Fétiche Maya, Colorado, Starblade, Metal Mutant, Storm Master, Ishar et maintenant Bunny Bricks. Jean-Christophe travaille d'abord sur ST, puis retouche les écrans sur Amiga pour les passer en 32 couleurs.

Jean-Christophe apprécie tout particulièrement de changer de thème d'un soft à l'autre, passer d'Ishar à

Bunny Bricks lui convient parfaitement.



Michel Pernot - programmeur depuis 3 ans, Michel est arrivé en même temps que Pascal Einsweiler, en fait ils se connaissaient depuis le lycée et ont développé Thargan ensemble. Depuis il a travaillé sur Starblade, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Ishar et maintenant Bunny Bricks.

Michel programme depuis six ans environ, une année d'étude en école d'Informatique de Gestion lui a donné des bases qu'il apprécie encore maintenant. Dans l'avenir il aimerait continuer dans le sens d'Ishar, approffondir le travail sur les reliefs. Michel Pernot

joue aux échecs, pratique un peu les arts martiaux et aime écoute Nina Hagen ou les Stranglers en bossant.







HELL'S EXPRESS AMIGA-ST-PC-MAC- Sortie fin 93 - Photos PC

le développement d'Hell's Express vient tout juste de lémarrer, pour l'instant il n'y a que trois écrans grahiques visualisables, mais ils sont déjà superbes. Hell's Express est un jeu de stratégie-simulation-aventure, où wusluttez aux commandes d'un train contre un pouvoir btalitaire qui veut votre peau. L'action se passe plu-Recoverte de glace. Votre but et de redonner vie au soleil, vous ne savez pas encore comment, mais l'acharmement que montre la compagnie des Trains à vous en empêcher semble indiquer que c'est possible, et que cela trange beaucoup. La compagnie des Trains règne en maîtresse absolue sur la planète, et la disparition des places serait synonyme de sa disparition à elle.

Dans la lignée de Storm Master du même éditeur, Hell's Express a le mérite de nous emmener dans un monde et me action très originale, rappellant un peu la série de La





Un grand travail de recherche et de documentation a été effectué pour élaborer le scénario d'Hell's Express. Les gens de Silmarils ont même été jusqu'à lire la collection complète de La Vie du Rail, faut en vouloir.

«ALLEZ TCHAO, ET DESOLE POUR LA PORTE»

Mais après tout cela, hum? Que nous prépare Silmarils? th bien, Ishar II devrait sortir début 93 sur ST, Amiga PC 256 et Mac. Le jeu reprendra les personnages du premier épisode et les enverra dans une aventure se déroulant sur plusieurs îles.

Dans le courant 93, devrait sortir une version PC CD-Rom de L'Odyssée où vous prendrez le rôle d'Ulysse. Simarils annonce déjà qu'Ishar sortira sur le Falcon 030 d'Atari dès la sortie nationale de cette machine. Ça risque de









faire très mal vu les capacités techniques de cette machine. Capacités annoncées et donc à prendre avec des pincettes.

Depuis quelque temps, Silmarils est suffisamment bien installé en Europe pour vivre et continuer à sortir des produits de qualité. Mais l'activité de Silmarils devrait s'étendre au monde entier très bientôt, de grandes sociétés américaines que nous ne pouvons encore citer ont en effet pris contact avec l'éditeur français pour distribuer Ishar aux States. Une sacré nouvelle⁵qui risque bien de propulser Silmarils très haut dans la scène international! Bref, de nombreux softs devraient sortir dans les mois à venir, mais nous auront l'occasion d'en reparler à l'occasion des previews et des tests.



COKTEL VISION



ROLAND OSKIAN

Co-fondateur
de la société,
Roland Oskian
en est aussi
le premier
programmeur
puisqu'il a
réalisé
Business+,
le premier soft
sorti sous le
label Coktel
Vision.

Depuis le premier jeu sorti en 85, Coktel Vision a bien évolué, restal toujours le plus proche possible de l'évolution technologique. Il n'est don pas étonnant de constater que les prochains produits Coktel auront tou le CD-Rom et le CDI comme support. Petit tour chez un éditeur qui pres des allures de pionnier.

En 1985, Roland Oskian et un de ses amis créent Coktel Vision La société démarre en éditant des jeux sur Thomson, développe plusieux jeux, des éducatifs aussi, et décide au début de l'année 89 d'investir massir ment dans la réalisation d'une gamme d'éducatifs de qualité. C'est la naix sance d'ADI, un logiciel au principe modulaire, à l'environnement évolué e intelligent. Toute la boîte se met à travailler sur ce projet de grande enve gure, allant jusqu'à organiser des réunions hebdomadaires avec un conseille

en ergonomie. Le développement demande que siment 2 ans de travail et ADI est lancé sur marché en 1990. Le succès s'affirme aussit depuis sa sortie ADI s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires rien qu'en France Chiffre colossal et unique dans le genre.

Ces ventes donnent la force suffisante la Coktel Vision de se lancer dans des développements de longue durée permettant l'expérimentation dans de nouvelles technologies. C'est la cas avec la réalisation de jeux sur CD-Rom R (AGE, Fascination,...), mais aussi avec la création de titres sur CDI, ce qui, pour l'instant est encore assez peu courant.

Plusieurs titres sont en cours de finition chez Coktel et devraient sortir à la rentrée Passons-les en revue, en commençant par lou dont nous avons déjà parlé dans les previeus et qui est maintenant terminé.



SABINE DAVID

La gamme ADI passionne tous les gens de Coktel, tous ont d'ailleurs participé à sa réalisation à un niveau ou un autre. Mais Sabine David, chargée des relations publiques et s'occupant de toute la gamme ADI, est peut-être la plus acharnée. Il faut dire qu'elle aussi attend un petit Adibou qui devrait arriver très bientôt.



INCA - PC CD-ROM

1992, El Dorado se réveille dans la ville de Paîtiti. Encore groggy, El Dorado sort d'un sommeil de 500 ans, mais il ne sait pas encore qu'il dormi tout ce temps. Bientôt une boule dorée apparaît devant lui, à l'intérieu un vieil inca le regarde amusé: c'est Huaynacapac, son grand-père, père de son père Atahualpa, tué par les conquistadors. Huaynacapac explique qu'El Dorado est l'élu, rien que ça, et qu'il est maintenant temps qu'il retoune lutter contre ceux qui ont fait disparaître son peuple. El Dorado devra retrouver les Pouvoirs, disséminés en plusieurs endroits de l'espace temps, pou devenir l'Inca, le dieu vivant.

Malheureusement, l'ennemi juré du peuple Inca, Aguirre, est lui aussi à la recherche des Pouvoirs, et il dispose de nombreux hommes à son service prêts à remuer l'univers tout entier pour obtenir les montagnes d'or qu'on leur a promis depuis longtemps. A bord de son vaisseau en forme de Tumi, à l'origine un couteau sacrificiel, El Dorado part en quête du premier Pouvoir: le temps.



En direction de la planète où est caché le Pouvoir, le joueur, aux commandes du Tumi, doit éviter des météorites qui lui foncent dessus. Dans l'espace, les conquistadors viendront souvent embrouiller notre héros, leurs vaisseaux sont en forme de dagues. Une fois sur la planète, El Dorado sera confronté à de nombreuses énigmes, il devra déjouer tout

ın tas de pièges conçus, il y a maintenant bien longtemps, par ses ancêtres.

Plus tard, à la recherche d'un autre Pouvoir, El Dorado sera attiré sur la caravelle d'Aguirre, celui-ci réussira à emprisonner notre héros naissant, et tentera de le corrompre, de le faire travailler pour lui. Enferme dans la cale, El Dorado a quelques heures pour réfléchir, mais c'est tout vu, il n'y a qu'une chose à faire: s'évader. Ce sera l'occasion de se promener dans une caravelle gigantesque à l'aspect "labyrinthesque", avec des ennemis cachés dans tous les coins.

D'autres séquences pleines d'action et d'énigmes attendent El Dorado, ldevra se rendre dans une pyramide maya, il disputera de nombreux combats dans l'espace contre les Conquistadors et rencontrera et sauvera une jeune et charmante demoiselle qui l'appellera à l'aide.

Plus qu'un jeu, Inca est un véritable film interactif.

Actuellement développé sur PC CD-Rom, Inca devrait sortir en septembre en version disque dur (un peu remaniée, avec moins de graphismes) et en version CDI. D'autres versions micros ou consoles sont envisagées.

Ce qui frappe le plus dans Inca, c'est

tien sûr la très haute qualité graphique, toutes les images que vous voyez en photo sont animées avec une fluidité époustouflante. Les vaisseaux, les lieux comme le pont de la caravelle, la cale, la pyramide, ont été réalisés en images de synthèse sur du matériel dédié à ce genre de projets. Toutes les images sont calculées à l'avance sur cette grosse machine, transférées suivant les différentes versions (CDI, PC 256 couleurs...) puis enregistrées sur le CDRom. A partir de là, le programme n'aura plus qu'à lire et afficher les images, et non pas à les calculer, ce qui permet une grande rapidité d'exècution. De plus, les images sont de meilleure qualité, proposent de meilleures textures puisque le problème de stockage est beaucoup moins préocupant sur CD que sur disque dur.

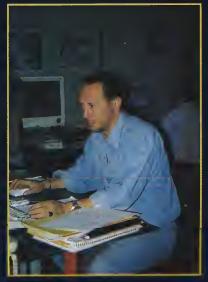
Les personnages apparaissant dans le jeu ont été digitalisés et retravaillés avec Deluxe Paint, utilisant les techniques de la vidéo, autant dire que les animations sont superbes. Certains décors, plus classiques, ont directement été dessinés sous Deluxe.

Côté son Inca réserve de très bonne surprise à l'utilisateur qui le fait tourner pour la première fois. Coktel Vision n'a pas lésiné sur les moyens, et des séances en studio d'enregistrement avec des musiciens professionnels ont été organisées. résultat, 35 minutes de musiques destinées à vous accompagner tout au long du jeu, et des voix digitalisées qui font parler les personnages à l'écran. Malheureusement, ces voix sont en Anglais, la version CDI par contre proposera toutes les langues.

De nombreux outils de programmation internes à la société ont été développés pour lnca, ces outils serviront pour les prochains produits Coktel de ce genre.

COKTEL VISION





YANNICK CHOSSE

scénariste et directeur artistique d'Inca
Yannick est rentré à Coktel Vision il y a quatre ans de
cela, avec son book d'aéros sous le bras. Il a donc commencé à faire des jaquettes de jeux, mais très vite, lui qui
n'avait jamais touché un ordinateur, il s'est mis à tâter de
la souris et du programme de dessin. Yannick Chosse a
plusieurs cordes artistiques à son arc; designer, illustrateur, réalisateur vidéo, Yannick a intégré tout ce qu'il a
appris, toute l'expérience qu'il a accumule par la pratique
de plusieurs métiers pour la réalisation d'Inca.



COKTEL VISION





GOBLINS 2 - LE PRINCE BOUFFON - PC

Vous connaissez déjà les Gobliins, peut être avez-vous eu la chanx de les mener jusqu'au bout de leur aventure. Voici deux nouvella figures qui vont avoir pas mal d'aventures aussi: Fingus et Winkle.

Fingus est sérieux, prudent, sympathique mais pas trop courageux Winkle est un oiseau bleu étrange, courageaux, fonceur et destructeur, il es le complément idéal de Fingus. Tous les deux ont été attirés dans cette averture par l'argent, par la récompense promis par le roi. Le fils du roi a ét enlevé par un sorcier qui s'est installé sur le trône d'un royaume lointain. It fils du roi des Gobliins a été transformé en bouffon, et nos deux amis Fingus et Winkle doivent le délivrer et le ramener dans le pays des Gobliins.

Gobliins 2 reprend les principaux caractéristiques du premier épisode, mais cette fois les deux personnages peuvent agir simultanément. Vous

pouvez, par exemple, cliquez sur Fingus, le faire se déplacer, et pendant qu'il se rend sur le lieu que vous lui avez indiqué, cliquer sur Winkle et luí faire faire une autre action. Cette technique de simultanéité est utilisée dans pratiquement toutes les énigmes, le jeu demande donc encore plus d'adresse et de réflexion.

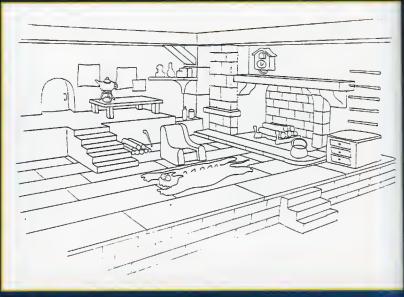




Pour la réalisation des deux épisode des Goblins, des utilitaires maison ont été utilisés. Développés par les programmeurs installés à Bordeaux, ces soft permettent de régler toutes les animations et leurs enchaînements très aisément. En fait, tout marche comme un séquenceur musical, avec un trois pistes pour les animations, une piste pour le son, une piste pour les animations de décors et une autre pour les éventuels changements de palette. Les graphistes travaillent sur les animations et les placent sur les pistes pour qu'elles enchaînent les autres animations adéquates.







Pierre Gilhodes travaille d'abord sur papier, il dessine chaque tableau et étudie toutes les actions que devra effectuer le joueur avant de digitaliser le croquis et commence le travail graphique.

PIERRE GILHODES: scénariste et graphiste de Gobliins et Gobliins 2. Ferre Gilhodes travaille à Coktel Vision depuis maintenant trois ans. Au début, Pierre a trasellé sur divers éducatifs puis sur des jeux Coktel de l'époque en apportant quelques touches
graphiques. Très vite, l'idée de Gobliins germe dans sa tête, même si au départ il voulait en
faire un jeu d'arcade où trois personnages tiraient de trois façons différentes. Il se met à
travailler sur les graphismes mais n'est pas satisfait du résultat et laisse le projet de côté.
la seconde tentative quelque temps après sera la bonne, et intègrera la notion de jeu d'aventure, ainsi que tout le côté amusant qui fait le charme du jeu que nous connaissons maintetent le premier Gobliins présentait 3 personnages, le second en proposait deux, le
troisième n'en mettra qu'un en action.



La différence de caractère des deux personnages est gérée pour garder une certaine logique du jeu.

Par exemple, Fingus qui est plutôt trouillard peut très bien refuser de faire certaines actions,

vous pourrez alors demander à Winkle de le faire. Le contraire peut aussi se passer, Winkle est une brute peu diplomate, dans certains cas cela lui rausera des problèmes, alors que Fingus rentre plus facilement en contact avec les autres personnages.

Toujours aussi maniable et mignon graphiquement parlant, Gobliins 2 est moins linéaire que son prédécésseur. Vous pourrez, par exemple, passer un tableau pour y revenir plus tard et y faire d'autres actions avec des objets récupérés ailleurs. Les deux personnages ne meurent pas, ce qui laisse une liberté totale au joueur qui, maintenant, osera tenter des actions un peu louiques sans craindre de stopper sa partie.

Il y a encore plus d'animations que dans le premier volet, et celles-ci sont toujours aussi drôles. Les personnages de Goblins sont vraiment attachants, et il n'est pas étonnant que l'équipe de Coktel prévoit déjà un troisième épisode.

Goblins 2 sortira début Octobre en version PC Disk Dur, puis en Novembre sur PC disquettes, ST et Amiga. Des versions CD-Rom et CDI devraient voir le jour en 93.

COKTEL VISION

Christian Laly: graphiste, au travail. Il participe à la réalisation de certains tableaux de Goblins 2. Pierre Gilhodes lui donne les planches de sprites et les décors qu'il a réalisé, et Christian Laly est chargé de régler les animations qui

seront pré-

sentes dans ce







WEEN - PC

Autre produit qui sortira à la rentrée chez Coktel Vision: Ween, un jeu d'aventure médiévale fantastique.

Okhram vieillit, il commence à perdre ses pouvoirs, lui qui protégeait le royaume des Roches Bleues avec sa magie ne peut plus faire grand chose. Bien sûr, l'abominable sorcier Kraal en profite pour envahir le pays.

Le joueur prend le contrôle de Ween, le petit fils d'Okhram, qui a été choisi pour délivrer le royaume en accomplissant la prophétie. Ween devra réunir trois grains de sable puis les porter dans un sablier gardé dans le sanctuaire.





COKTEL VISION



La prophétie a un effet immédiat, tous les ennemis de celui qui place les grains de sables disparaissent. Si Ween réussit à placer les trois grains de sable alors Kraal ne sera plus qu'un mauvais souvenir.

Plusieurs personnages tournent autour de Ween: Petroy, son meilleut ami, et Urm la chauve-souris vampire qui raffole des fraises. Si Ween lui et donne Urm fabrique tout de suite de l'or, c'est comme ça, Urm a un fonction nement, il est vrai, un peu particulier.

Pour que le jeu reste passionnant sans stresser ou énerver le joueur, il est impossible de mourir dans Ween. Vous pourrez être plus ou moins bloqué, mais jamais votre personnage ne disparaître. Là encore, cela permet de laisser toutes les libertés au joueur qui n'a pas peur d'essayer des tas d'actions variées sans craindre de représailles trop définitives.

Les graphismes de Ween sont superbes, ils ont été directement pensés et travaillés en 256 couleurs, et les écrans utilisent réellement ces possibilités. De nombreuses animations sont présentes dans le jeu, notamment quand vous rencontrez des personnages. Ce anims ont été réalisées à partir de digitalisations retravaillées.

Le mode de contrôle du jeu est simple et instinctif, le joueur déplace un curseur qui se transforme selon les actions que vous pouvez faire avec ce que vous pointez sur le moment. Ce principe

sera désormais utilisé dans tous les jeux d'aventure de Coktel Vision. Trois jokers sont offerts au joueur en début de partie. ils pourront être utilisés pour obtenir des aides dans des lieux vraiment trop difficile à votre goût. mais attention, il n'y en a que trois, il s'agit donc de ne pas les dilapider.



Elément très intéressant dans Ween, de nombreux pas sages, de nombreuses difficultés peuvent être résolues de plusieurs façons, toujours par souci de liberté du joueur. Les énigmes proposées tout au long du jeu sont sacrément coriaces, et le joueur devra faire preuve d'une très grande imagination.

Ween sort fin septembre en versions PC Disk Dur et Disquettes, puis en 93 sur CD-Rom et CDI.



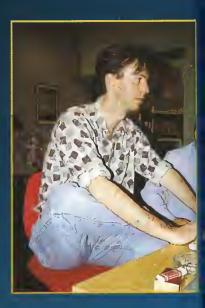


Pour la réalisation de certains écrans graphiques des masques en plastique ont été utilisés. Digitalisés puis retravaillés ils ont permis l'élaboration d'animations réalistes.

JOSEPH KLUYTMANS:

scénariste et graphiste de Ween

Joseph Kluytmans travaille à Coktel Vision depuis 4 ans. Il a déjà participé à la réalisation d'un certain nombre de jeux, il a bossé en temps que scénariste et graphiste sur: Adibou, Cougar Force, Indian Mission, Legend of Djel, et maintenant Ween. Avant de bosser dans le monde de la micro, Joseph était créateur de petits jeux de rôles pour Super Picsou Géant, et de jeux cartonnés pour Mickey. Si votre petit frère joue tous les jours avec un flipper en carton qu'il a eu dans Mickey, c'est Joseph qui en est l'auteur.



DORALICE

Avec Doralice, Coktel Vision se lance dans une toute nouvelle aventure, la réalisation d'un jeu axé à un pourcentage très élevé vers la vidéo. Des comédiens et des figurants ont été filmés en vidéo pour ensuite être digitalisés et portés sur ordinateur. Ces personnages seront intégrés dans des décors eux aussi filmés et digitalisés, ou bien dans des décors en images de synthèse. Le résultat devrait donner quelque chose de tout à fait étonnant au niveau graphique.

Pour mener à bien un projet comme celui-ci, il faut aborder le développement d'une manière radicalement nouvelle. Si d'habitude on fait des plans, on écrit le scénario et on note la plupart des éléments d'un jeu d'aventure avant de commencer la réalisation, ici il faut carrément se lancer dans l'écriture dun story-board. L'équipe de tournage ira ensuite filmer tous les objets, dans toutes les positions, ainsi que les lieux avec toutes les combinaisons d'ouvertures de portes, de chaises déplacées, de lumière allumée, éteinte, bref, tout doit être prévu. Chose peu commune, un mannequin professionnel a été engagé pour tenir le rôle du personnage principal du jeu, Doralice. Il n'est ici pas question de dessiner les personnages.

Mais parlons un peu du scénario très bien ficelé qui sert de charpente au jeu. Doralice, l'héroïne de Fascination que vous connaissez peut-être déjà, est de retour. Elle se rendra dans un manoir breton complètement isolé, et lors d'une visite dans la cave, elle vera apparaître un homme très étrange. Sans trop dévoiler le scénario, disons que les voyages dans le temps ont une importance primordiale dans Doralice, et que des incidents généalogiques risquent d'être provoqués par l'héroïne qui se retrouve dans le passé et croise des membres plus ou moins éloignés de sa famille.

Pour l'instant rien n'a été porté sur ordinateur, mais nous avons pu admirer les images déjà tournées, et plus particulièrement l'actrice qui tient le rôle de Doralice. Les auteurs semblent bien penser à tous les petits détails, et Doralice risque bien d'être un des jeux d'aventures les plus riches qu'il soit.

Sortie prévue en octobre 92 sur PC Disk Dur 256 couleurs, Amiga, ST et PC 16 couleurs. En 93 sur PC CD-Rom et CDI.

Par Seb, notre envoyé spécial en patins à roulettes avec turbo intégré.

COKTEL VISION





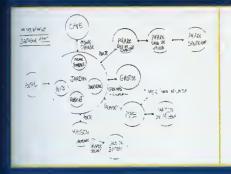
RASHEED:

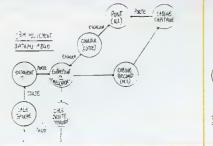
Graphiste sur Ween et Doralice Rasheed a bossé sur bon nombre de produits Coktel Vision. En ce moment, il participe à la réalisation de Ween, il dessine certains tableaux. certaines animations, et s'occupera des graphismes de Doralice. Il connait déjà bien le personnage puisqu'il a travaillé sur Fascination, et devrait nous offrir d'autres images, disons émouvantes, comme il y en avait dans ce précédent épisode.

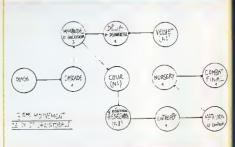


MURIEL TRAMIS:

Scénariste de Doralice Ce n'est pas le premier jeu d'aventure que Muriel Tramis couche sur le papier avant qu'il ne prenne vie sur ordinateur, Doralice en fait partie, mais avant il y avait déjà Fascination. Muriel définie tous les lieux, écrit un scénario complet et détaillé avant de le présenter à l'équipe qui sera chargée de le développer. Ensuite, la collaboration reste permanente, pour que le jeu garde ses orientations d'un bout à l'autre.









preview sur **PC** Editeur : VIRGIN



प्रस्तृत ० द्वप्रस्था









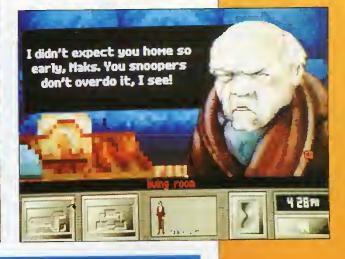






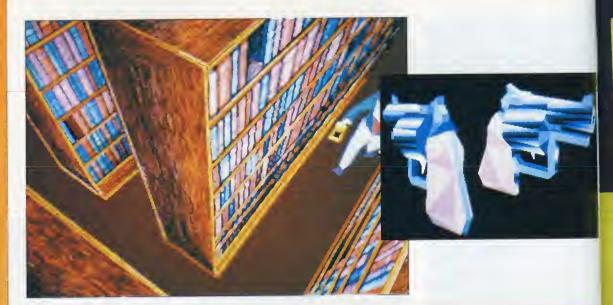


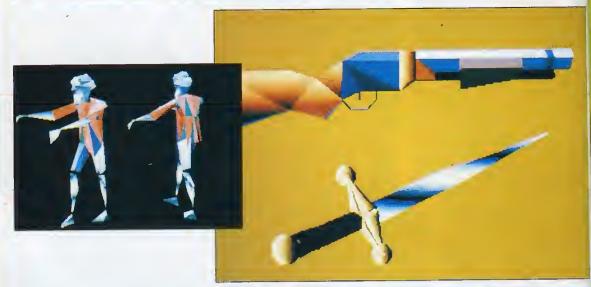




Alarentrée sortira sur PC le jeu KGB édité par Virgin et réalisé par l'excellente équipe de Cryo. Le scénario, qui fait plus d'une centaine de pages, est l'un des plus complexe jamais écrit pour un jeu. Il s'agira en effet de déméler un complot ourdi par des membres du KGB, avec tout le background "film d'espionnage" habituel, à savoir agents doubles, triples, quadruples et paranoia à tous les étages. Pendant la partie, il sera possible d'imprimer ses propres aventures. Attention, quand je parle d'imprimer, il ne s'agit d'une simple copie des fichiers textes mais d'un véritable roman écrit en bon français se modifiant au fur et à

mesure de votre progression. Le jeu, du genre "plus orienté objet, tu meurs", est conçu comme un gi-gantissime patchwork d'élément de décors, de personnages et de lieux. Naturellement, ce sera en français à l'écran. Le graphisme, réalisé d'après des dessins du type de ceux que nous vous présentons ici est entièrement digitalisé et retravaillé. Le scénario est de Johan "Crash Garett" Robson, la programmation de Yves Lamoureux, les graphismes de Michel Rho et Didier Bouchon, les animations de Sohor Ty et la musique de Stéphane Picq. Une révolution d'Octobre, somme toutes.





CALL OF CTHULHU





L'action se passe en Lousiane dans les années 20. Oh, pas la Louisiane des romans de plage, avec l'allée de bougainvilliers conduisant au fronton blanc, mais un pays fétide où sont posées de vieilles maisons pouris. santes. C'est dans l'une d'elles que le héros du logiciel emménage à la nuit tombée. Derceto, c'est le nom de cette demeure, est une maison étrange dont le précédent locataire, Jeremy Hartwood, s'est récemment suicidé au grenier, apparemment sans raison. Dans ce jeu d'arcade/aventure, votre mission sera de démê· ler le mystère, et surtout, de survivre dans un univers terrifique où lH.P. Lovecraft, écrivain dont l'oeuvre va cille toujours au bord du gouffre de l'horreur la plus indicible a créé un fond de tourments éternels et chute

folle. Oui, c'est lourd comme phrase mais il faut avouer que ce brave Howard n'a jamais fait dans la dentelle, que les grands molosques me pardonnent. Cela dit, le jeu en 256 couleurs VGA à l'air très beau. Lors de vos déplacements d'une pièce à l'autre, vous serez suivi comme si vous étiez filmé. Faute d'avoir pu admirer à temps une démo de la chose, je me garderai de tout commentaire mais si le ramage (les animations) est aussi beau que le plumage (les écrans fixes), on devrait tenir un grand titre, digne de figurer dans la bibliothèque d'Arkham et dont on parlera même av-delà des sept mers, là où rampent le chaos et les serviteurs infernaux de Dagon que seul fait fuir Yog Sototh et les Grands Anciens lorsque tombe du ciel la couleur.

terHi-Fi Video

LAGAF

TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +

SUPERSKI 2

MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +

OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +

COMPIL INTEGRAL GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +

SOCCER STARS

EMPIRE, AMSTRAD CPC, CPC +

TNT 2

DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +

BIPACK INTERDISCOUNT

AMSTRAD CPC, CPC +

SIMULATION TOP

LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC + PREHISTORICK

TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +

SIMPSONS

OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC + **UNIVERS 1**

MICROID, AMSTRAD CPC/CPC +

MOVIES STAR

TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +

NRJ 3

MFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC +

OMPIL JOYSTICK MEGASTAR N° 15

DE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +

AIGLE D'OR 2

LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +



JEU DU MOIS:

LAGAF'

TOP 16 bits



MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC LAGAF'

TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC

GRAND PRIX

MICROPROSE, AMIGA

SUBLOGIQUE, IBM PC

SIMULATION TOP

LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC

ROGER RABBIT

INFOGRAMES, IBM PC

FUTURE DREAMS

SILMARILS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

FASCINATION

TOMAHAWK,IBM PC, ATARI ST/STE,AMIGA

PREHISTORICK

TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

ANOTHER WORLD

DELPHINE, AMIGA, IBM PC

GOBLIIINS

TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

SOCCER STARS

EMPIRE, AMIGA, IBM PC

OH NO MORE LEMMINGS

PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

AWARD WINNERS

EMPIRE, AMIGA, IBM PC

tres AGEN 90. bd de la République T. 35 66 93 99 19020 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00 SHOO ANGLET C. Cial Mercure - Av. I-1. Laporte T 59 52 40 69 24000 ASNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22 NOW ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06 1000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10 MIN BELFORT 52, laubourg de France T. 84 28 38 21 MM BESANDON C. Cial Chateaularine, route de Dole T. 81 52 26 03 69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79 PRIOR BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 to RIM BOULOGNE/SUR/MER 23/27, rue Thiers T. 21 83 14 15 13180 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45 11000 Caen 87/91, rue de Bernières T. 31 86 63 30 66180 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77 16100 CANNES Angle rue Hoche et rue dn 24 Août T. 93 38 82 85 75000 CBAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03 STITO CBAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30 20000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28 saice CHERBOURG 9. rue dn Commerce T. 33 01 20 90 43000 CLERMONT FERRAND 47, rne Blattin T. 73 34 09 77 10210 Compiègne 25, rne des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02 11680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55

76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 33 82 99 84 38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81 69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01 27000 EVREUX 17, rue Isambard 83600 FREIUS 805 . av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02 72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94 59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12 78200 MANTES LA JOLIE 6, ar de la République T. 34 78 64 40 13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61 14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30 42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rne des Rochettes T. 77 34 19 85 68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52 54000 NANCY C. Cial S1 Sébasilen T. 83 35 70 92 44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96 58000 NEVERS t. rne Hoche T. 86 21 50 40 06000 NICE 122, bd Gambetta T. 95 88 57 57 06000 NICE 4, bd Jean Janres T. 93 62 56 59 30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96 64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 39 83 77 08 34470 PEROLS ZAC du Fenonille1 T. 67 50 02 49

66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarquet T. 68 34 07 62 59494 PETITE FORET C. Cial. Petite Foret T. 27 29 36 90 86000 POITIERS Place dn Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40 17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56 21000 OUETIGNY 1, rne des Chalens T. 80 46 58 88 42300 ROANNE 21, rue C. de Ganile T. 77 72 36 00 76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07 76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 93 15 58120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50 42000 ST ETIENNE 17, rne du Président Wilson T. 77 4t 75 69 69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2. les B. Barolles T. 78 56 43 35 45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Anchan T. 38 43 51 20 67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 54 00 65000 TARBES 1. av. B. Barrere T. 62 51 21 21 31500 TOULOUSE 88, allée Jean Janrès T. 61 62 90 36 31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94 10000 TROYES 7, rue de la Republique T. 25 73 73 89 26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92 . 59300 VALENCIENNES 19. av. Albert 1er T. 27 42 02 37 69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire - 1, av. G. Péri T. 72 04 54 14 59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villenence 2 T. 20 91 47 83 01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74 23 48 82





LE NOUVEAU DELPHINE

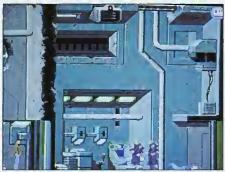
preview sur PC/AMIGA Editeur : DELPHINE SOFTWARE





L'introduction est longue et composée de très nombreuses onimotions superbes. Michael est poursuivi, s'enfuit et s'écrase ou milieu de la jungle









Cette preview est quelque peu particulière. D'une part, elle n'a pas de titre, celui-ci n'ayant pas encore été choisi par l'éditeur, et d'autre part les photos ont été prises sur Megadrive. J'entends déjà les fanatiques des guerres consoles/micros aboyer. Si nous montrons des photos console de ce jeu, qui devrait sortir sur micro l'année prochaine, c'est tout simplement parce que les graphismes seront identiques.

Au premier coup d'œil, il n'est pas difficile de voir l'influence du sublime Another World, et c'est tant mieux, mais ce nouveau produit est déjà beaucoup plus impressionnant qu'Another World. Imaginez un petit peu.

Pour l'instant, il n'y a que deux niveaux, plus l'introduction entièrement graphique et animée. Le scénario du jeu est très bien ficelé. En résumé, ce soft











Certaines octions déclenchent l'affichage d'animations sur tout l'écron. C'est le cos quand le joueur ramasse un objet ou manipule un oppareil.





Il perd son holocube qui contient des instructions très importantes, il doit danc s'enfoncer dans la forêt pour le récupérer. Le jeu peut commencer.





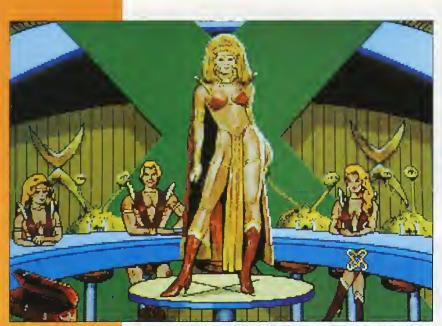


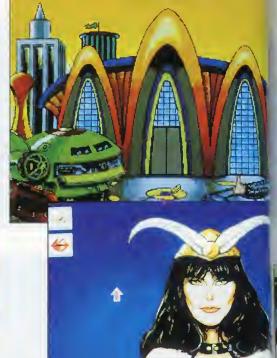


vous mettra dans la peau d'un jeune étudiant en dernière année de faculté de sciences sur la planète litan, une colonie de la Terre. Le jeune homme a mis le doigt dans une affaire de la plus haute importance qui le dépasse un petit peu. Victime manquée de deux attentats, il se fait attrapper par des hommes mystérieux qui lui effacent la mémoire. La quête de Michael, le jeune étudiant, est donc évi-

dente, il doit retrouver sa mémoire qu'il avait heureusement dupliquée, puis tenter d'élucider l'affaire qui met en cause tous les dirigeants de la planète.

Ceci n'est qu'un résumé du scénario, qui est beaucoup plus riche et intéressant. Surveillons tous ce produit Delphine Software, la preview offre déjà des animations, et des graphismes époustouflants.





LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II

preview sur **PC** Editeur : INFOCOM

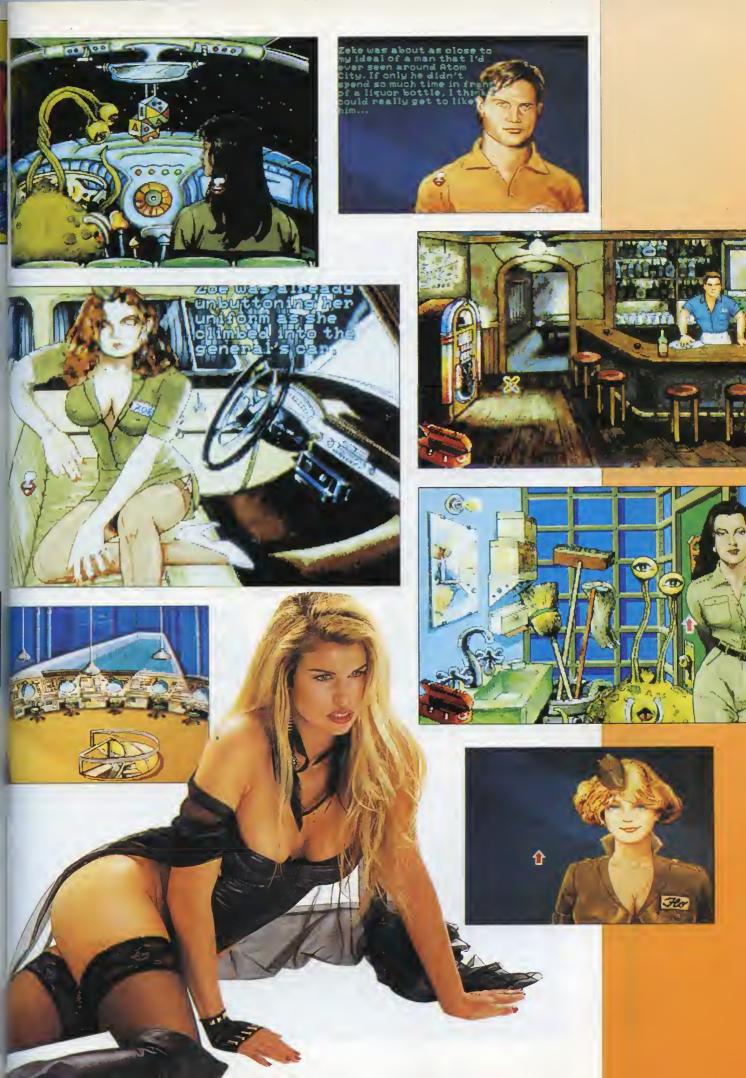




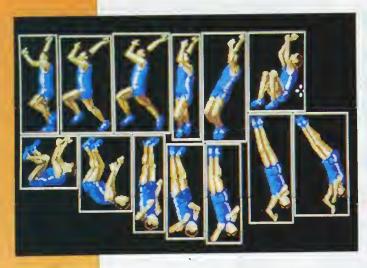
Les Déesses de cuir de la planète Phobos ont enchanté des milliers de joueurs sur Apple et C64. A l'époque, ce jeu très hot était entièrement en mode texte. Quelques années plus tard, grand retour des belles sanglées dans leurs corset de chevreau glacé avec le deuxième volet de l'histoire, distribué par Activision sous le label Infocom. Prévu pour la rentrée sur PC disque et un peu plus tard sur CD ROM, Leather II permet de retrouver l'ambiance loufdingue des creeps, ces bandes dessinées des années 50. Le graphisme, en VGA 256 couleurs, est rehaussé par une centaine de scènes animées et surtout une bande sons à tomber par terre: 40 per-

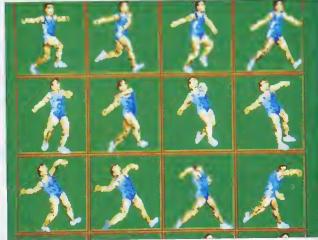
sonnages parlent de façon intelligible soit l'Allemand, Anglais ou Français. Le jeu, très tr drôle, permet de jouer au choix l'un des trois hér de l'aventure. Serez-vous garagiste, jolie pompist en mini-jupe ou extra-terrestre?

Compressé à 15 Mo, ce jeu, qui comporte en réalit une trentaine de Mo s'annonce comme l'un de événements majeurs de la rentrée. A noter que l logiciel sera livré avec une miniscule carte sonon s'enfichant dans le port de votre machine. Peli, l'engin n'en est pas moins à même de reproduit des voix digitalisées avec la même qualité qu'un Adlib (ou qu'une Sblaster à 11 Khz).









SUPER SPORTS CHALLENGE

preview sur 1 1 64 Editeur : MICROÏDS

Les jeux Olympiques d'été approchent à grandes enjambées et, depuis quelques mois, on nous annonce de nombreuses simulations reprenant les épreuves qui seront disputées à Barcelone. Microïds est sur la ligne de départ avec une simulation qui propose 12 épreuves: le 100 mètres, le 110 mètres haies, le javelot, le poids, le saut en hauteur, le saut en longueur, le saut à la perche, le triple saut, le 100 mètres nage libre, le relais 4x100 mètres nage libre, le kayak et le funboard.

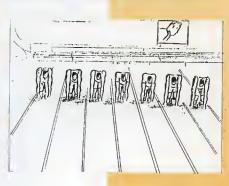
Chaque épreuve propose des vues différentes et il n'est pas rare qu'une seule épreuve offre jusqu'à trois vues à elle seule. cette décomposition devrait donner beaucoup plus de rythme, un aspect réaliste et cinématographique qui retiendra l'attention des joueurs.

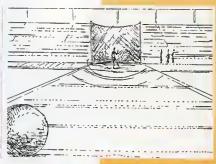
tographique qui retiendra l'attention des joueurs. Les représentations graphiques sortent souvent des sentiers battus; ainsi, Microïds a évité les classiques vues de profil, et, par exemple, la course de la mètres sera vue de face en gros plan pour le déput de dos en contre-plongée pour la course elle-mande et enfin, de profil en gros plan pour l'arrivée. Les graphismes sont très réalistes, et des docume de Fédération Française d'Athlétisme, des lim décomposant, en images, toutes les positions athlètes ont été utilisés pour obtenir des animalistiques. Certaines épreuves offriront de vérital petites prouesses techniques, comme le saut hauteur réalisé en 3D où la caméra est située ju derrière le sauteur pendant toute sa course d'élan. Super Sports Challenge devrait sortir sur tous standards à la mi-août, nous vous présenterons du nt test complet dans le prochain numéro.

Sortie prévue mi-août









PLANETE SPORTS



L'année dernière se déroulait la première édition de «Planète Sports», gigantesque manifestation où des milliers de visiteurs ont pu s'initier à de nombreux sports plus ou moins populaires. Très satisfaits du résultat obtant (200

résultat obtenu (300 000 visiteurs et 25 000 personnes initiées), les organisateurs ont décidé de remettre ça. Planète Sports version

92 prendra la Défense d'assaut, avec l'installation d'un stade de 100 000 m2, pendant dix jours les visiteurs pourront découvrir, gratuitement, plus de 50 disciplines sportives différentes. Des exhibitions avec des champions seront organisées, ainsi que des compétitions et bien sûr les séances d'initiation.

Vous pourrez goûter aux sports classiques,



Football, Basket-Ball, Golf, Volley-Ball, Tennis, Judo, mais aussi à d'autres disciplines plus originales comme le Frisbee, l'Escalade, le Jorky Ball (où il faut shooter dans un chien prénommé Jorky), le Kung-Fu ou le Tumbling (sport canadien qui consiste à sauter du haut d'une tour en criant «TUMB!» et à tomber en faisant «BLING!»). La Défense va changer radicalement de tronche, et les costards-cravates-attaché-case seront tout surpris de voir des équipements

sportifs sur le parvis et dans l'enceinte du CNIT. Rendez-vous donc à la Défense du 9 au 19 juillet avec vos baskets, vos shorts et votre pin's "je garde la forme".





Concours

Quel est le système principal utilisé par REVOLUTION pour développer LURE OF THE TEMPTRESS ?

П

Quel est le nom du héros de LURE OF THE TEMPTRESS?

- al Armie
- b) Diermot
- Paul Atreides

111

A quelle époque se déroule l'histoire de LURE OF THE TEMPTRESS?

- a) Préhistoire
- bl Moyen age fantastique
- c) comtemporame.

W

Le héros de LURE OF THE TEMPTRESS est -il ?

- a) un dragon
- b) un throll
- yr) un paysan

Un de ces trois titres n'est pas un jeu VIRGIN GAMES. Lequel?

- a) Shuttle
- b) Dune
- e) Sean's Quest
- d) Realms

UBI SOFT
Entertainment Software



3615 UBI

CHPHCSS

1 ER PRIX UN LECTEUR CD ROM EXTERNE SONY

2 EME PRIX

VOTRE NOM EN PERSONNAGE ANIME
DANS LE PROCHAMITEU DE CHEZ
REVOLUTION

3^{EME} au 5^{EME} PRIX UN BLOUSON BOMBER VIRGIN GAMES

6^{EME} au 10^{EME} PRIX 1 TEE-SHIRT ET 1 PIN'S VIRGIN GAMES

11^{EME} au 50^{EME} PRIX
UN POSTER LURE OF THE TEMPTRESS

51^{IMI} au 100^{EME} PRIX UNE DEMO PC/ST OU AG LURE OF THE TEMPTRESS

BOULANGER



Les bulletins réponses sont disponibles dans toutes les boîtes LURE OF THE TEMPTRESS en vente dans tous les magasins AUCHAN et BOULANGER ou sur simple demande auprès d' UBI SOFT : concours LURE OF THE TEMPTRESS 8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL sous BOIS

Réponse possible sur papier libre. Règlement disponible sur simple demande à UBI SOFT. (Date limite de participation : le 30 09 92)



BANDE DE VENARDS!

GAGNEZ JUSQU'A 1000F

PAR CHEQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS ASTUCES, PATCHES, PLANS, POKES, SOLUCES, ETC...

Salut les félés du JOY,

Ça y est les cours sont finis! Les examens se sont bien passés? Tant mieux, comme ça, vous allez pouvoir vous défoncer pendant vos vacances et nous envoyer des thunes... euhhh, des tonnes d'astuces.

En attendant vos astuces on vous souhaite des méga bonnes vacances, et on vous donne rendez-vous début septembre pour de nouvelles aventures, avec une nouvelle maquette.

Si vous partez en vacances, n'oubliez pas de nous envoyez une petite carte! Merci les potes!

Danbiss & Danboss



COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse).

Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC DONALD- 75019 PARIS

FAITES VOS ACHATS INFORMATIQUES EN ANGLETERRE

sans sortir de chez vous...

24 HEURES SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AVEC VOTRE MINITEL 3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Des milliers de logiciels ludiques, wargames, jeux de réflexion, utilitaires, digitaliseurs de son ou d'images, extensions, câbles, amplis stéréo, pièces détachées, interfaces pour copier, programmer et bidouiller, extensions mémoire, dernières nouveautés Anglaises.

Pour AMIGA - ATARI STE - PC et COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - SPECTRUM - COMMODORE 64

Consultez notre serveur et effectuez vos achats tout simplement :

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Notre serveur étant constamment remis à jour, vous saurez immédiatement ce qui est disponible et... pas de panique : c'est affiché en Français !

DES PROMOS...DES OFFRES SPECIALES...

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Si vous ne possédez pas de Minitel (ou s'il est cassé !), Téléphonez en Français au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h, ou écrivez-nous EN FRANÇAIS pour recevoir un catalogue GRATUIT.

AMIGA OU ATARI STE OU PC OU SPECTRUM OU COMMODORE 64.

N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur. (SVP, un seul catalogue gratuit par demande et par personne) AMSTRAD CPC : énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE.
Téléphone : International + 44 291 625 780
Minitel 3616 AZERTY rubrique DUCHET

Expéditions immédiates PAR AVION dans le MONDE ENTIER (DOM/TOM bienvenus!)
Nous acceptons les réglements par : Chèques personnels bancaires Français,
Chèques La Poste, Mandats Internationaux et Cartes de crédit internationales
VISA, EUROCARD, MASTERCARD.

Nous acceptons les commandes téléphonées par cartes de crédit internationales.

AMSTRAD CPC

HEROOUEST EXTENDED DISK

Pour avoir des points de corps et d'esprit infinis, recherchez les octets fd 2a d4 e7 fd 7e Ø6 c6 3Ø 32 fØ 3e fd 7e Ø7 c6 3Ø et remplacez-les 2a d4 e7 11 Ø6 ØØ 19 36 Ø9 23 36 Ø9 3e 39 32 fØ 3e c9. (BIG MAG)

TIME SCANNER

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets Øc 34 c3 6c 1Ø 23 be 2Ø 69 34 et remplacez-les 2 '34' par des 'ØØ'

(BIG MAG)

TORTUES MUTANT NINJA TURTLES II

Pour devenir invincible lorsque vous perdez une vies, recherchez les octets 28 a7 c8 fd 35 28 et remplacez le c8 par c9. (BIG MAG)

HEROQUEST EXTENDED DISK

Pour avoir des points de corps et d'esprit infinis, faites:

POKE &B12,&2A

POKE &B13,&D4

POKE &B14,&E7

POKE &B15,&11

POKE &B16,6

POKE &B17,Ø

POKE &B18,&19

POKE &B19,&36

POKE &B1A,&9

POKE &B1B,&23

POKE &B1C,&36

POKE &B1D.&9

POKE &B1E,&3E

POKE &B1F,&39 POKE &B2Ø,&32

POKE &B21.&FØ

POKE &B22,&3E

POKE &B23,&C9 (BIG MAG)

TIME SCANNER

Pour avoir des balles infinies, faites:

POKE &1211,Ø

POKE &1219.Ø

(BIG MAG)

TORTUES MUTANT NINJA TURTLES II

Pour devenir invincible lorsque vous perdez une vie, faites pendant le jeu : POKE &1665,&C9 (BIG MAG)

CHASE H.Q.

Pour activer le cheat mode, dans le tableau de redéfinition des touches, tapez 'SHOCKED':

Gear= 'S'

Accelerate= 'H'

Brake= 'O'

Left= 'C'

Right= 'K'

Pause= 'E'

Turbo= 'D'

En bas de l'écran apparaîtra le mot "TEST".

Voici la liste des touches actives:

'Shift' + '1'= Recommencer le niveau.

'Shift' + '2'= Passer au niveau suivant.

'Shift' + '3'= Voir l'image de

(Yannick FOUQUET)

RICK DANGEROUS

Pour accéder au 5ème niveau, il vous suffit lors du menu proposant le choix des niveaux, d'appuyer sur la touche '5'.

Mais attention, pour voir la

fin du jeu, vous êtes obligé de faire les 5 niveaux à la

(Yannick FOUQUET)

NORD ET SUD

Pour tuer les fantassins de l'ennemi sans se faire tuer, il vous suffit lorsque qu'ils sont parallèles à vos joueurs et qu'ils vont tirer, de vous décalez d'un pixel, ainsi il ne vous toucheront pas alors que vous si!

OPERATION THUNDERBOLT

(Yannick FOUQUET)

Pour activer le cheat mode, tapez à la place de votre nom dans les High-Scores:

Maintenant pour changer de niveau, il vous suffit pendant le jeu d'appuyez simultanément sur les touches 'JPD'. (Raphaël CHEYNET)

ARKANOID I

Pour avoir une surprise dés le début du jeu, prenez un éditeur de secteurs et recherchez les octets E3 A9 F9 A7 et remplacez-les par E3 ØØ F9 A7. Si vous ne trouvez pas cette chaîne, recherchez simplement A7 et remplacezle par ØØ.Attention cette astuce est à faire (comme toutes les autres) sur une copie de sauvegarde. (Lolota NIHAD)

TANK

(Compil Ocean All Star Hits N°2)

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'T', les octets C6 D6 3D 32 C6 et remplacez-les par C6 D6 ØØ 32 C6.

(Lolota NIHAD)

20000 AV J.C.

(COMPIL)

- 10 REM ENERGIE INFINIES SUR 20 000 AV J C
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
- 60 | USER, 2:LOAD "JEU": POKE & 64F, Ø: POKE & 65Ø, Ø
- 70 POKE &651,0:CALL &600

AFTER THE WAR

(COMPIL)

- 10 REM BIDOUILLE POUR AFTER THE WAR PARTIE 1
- 20 REM VERSION DK COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM PAR FORGETTE DAVID
- 40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
- 50 CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:MEMORY 9999
- 60 OPENOUT"d":MEMORY 999:CLOSEOUT
- 70 LOAD "after1",1000
- 80 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:LOAD"m1",&COOO
- 90 POKE &804E, Ø: POKE &9B7A, Ø: CALL 32700

ASTRO MARINE CORPS

(COMPIL)

- 10 REM BIDOUILLE POUR AMC PARTIE 1
- 20 REM VERSION DK COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM PAR FORGETTE DAVID
- 40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
- 50 CALL &BBØØ: CALL &BBØ6
- 60 MODE 1:OPENOUT "d":MEMORY 2500:CLOSEOUT
- 70 LOAD "AMC1.2", 49152:LOAD "AMC1.1"
- 80 POKE 35687,4:POKE 35688,9:POKE 35689,57
- 90 POKE &929B, &18: CALL 2534

ANDY CAPP

(COMPIL)

- 10 REM ALCOMETRE ET TOUJOURS GAGNER
- 20 REM DANS ANDY CAPP
- 30 REM COMPILE 'TOP 25'
- 40 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
- 60 CALL &BBØ6:MEMORY &1AEF:MODE 1:INK Ø,13
- 70 BORDER 13:INK 1,0:INK 2,20:INK 3,6
- 80 LOAD"fs", &8000:LOAD"fexp", &A000:CALL &A000
- 90 LOAD "fcode": POKE &1E72, 0: POKE &34B1, &B3
- 100 POKE &34A5,&A7:CALL &149B

AMSTRAD CPC

COMBAT ZONE

(COMPIL)

- 10 REM LA TOTALE SUR COMBAT ZONE
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
- 50 MODE 1:FOR A=&BE80 TO &BE87:READ A\$
- 60 B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 7Ø IF C<>834 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 8Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 9Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1EAF:LOAD"LOADER",&A3ØØ
- .100 POKE &A457,&80:POKE &A458,&BE:CALL &A300
 - 11Ø DATA 3e,c3,32,e0,2c,c3,40,00

EXOLON

(COMPIL)

- 10 REM LA TOTALE SUR EXOLON
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
- 5Ø MODE 1:FOR A=&5Ø TO &5C:READ A\$
- 6Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 70 IF C<>922 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 90 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"LOADER",&A000
- 100 POKE &A034,&50:CALL &A000
- 11Ø DATA af,32,59,11,32,7a,1f,32,25,2a,c3,4Ø,ØØ

GUNBOAT

(COMPIL)

- 10 REM ENERGIE ET FUEL INF SUR GUNBOAT
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
- 5Ø MODE 1:FOR A=&4Ø TO &7C:READ A\$
- 6Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 7Ø IF C<>5465 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 8Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 90 CALL &BB06:CALL &40
- 100 DATA 21,77,00,11,FB,01,06,06,D5,CD,77,BC,E1,CD
- 11Ø DATA 83,BC,CD,7A,BC,3E,C3,32,16,BD,21,ØØ,Ø1,22
- 12Ø DATA 17, BD, 21, 6C, ØØ, 11, ØØ, Ø1, Ø1, ØB, ØØ, ED, BØ, C3
- 13Ø DATA 26,02,3E,C9,32,00,7C,32,AD,7C,C3,00,03,47
- 14Ø DATA 55,4E,42,4F,41

ARMY MOVES

(COMPIL)

- 10 REM VIES INFINIES SUR ARMY MOVES
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 MODE 1'36 15 code JOYSTICK
- 50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 60 CALL &BBØ6:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
- 70 LOAD armcode, &51E: POKE &B3A, 0: CALL &9290

A.T.F.

(COMPIL)

10 REM VIES INFINIES SUR ATF

20 REM COMPILE 'TOP 25'

- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 MODE 1:FOR A=&40 TO &47:READ A\$
- 50 B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 60 IF C<>740 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 80 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"ATFLOA",&2300
- 90 POKE &2378, &40: POKE &2379, 0: CALL &2300
- 100 DATA 3E, FF, 32, 5A, 2C, C3, 00, 2C

MEGADRIVE + DONALD DUCK : 1190 f.

Game Gear +1 jeu+transfo.+casque: 1190 f.

Transfo Game Gear: 120 f.

Jeux SFC, Super NES : de 450 a 590 f. ADAPT. Jeux SFC/S.NES : 190 f.

NEO-GEO + 1 jeu : 3390 f.

JEUX NEO-GEO : NOUVEAUX PRIX !!!

Jeux Master System, Lynx, Nintendo, etc...

Changez de jeux!

· Toutes consoles, de 60 à 100 F

AMIGA

A.600: 2990 f.

Lecteur externe 880 Ko	590 f
Hard copieur Blitz Turbo	249 f
Lecteur + Blitz integré	720 f
EXT. 512 Ko + Horloge	319 f
EXT. 1 Mo Pour 500 Plus	640 f
KickChange 1.3/2.0	650 f
Souris Power Mouse	199 f
Combo 3,5+5,25	1990 f
Ft beaucoun d'autres .	

ATARI ST/E

Softs et Accessoires

Compatibles PC

SOFTS: LES NEWS EN DIRECT

Soundblaster v.2 1190 f
Soundblaster PRO 1990 f
Disks HD 3,5/5,25 9/6 f
Lecteur 3,5 HD 590 f
Joystick - Souris - Moniteurs - Etc...

EVRY GAMES

7, Venelle B. Franklin 91000 EVRY >> Cours B. Pascal, au-dessus de la boulangerie

☎ 60.77.68.95

Pour la vente par correspondance, passez un petit coup de fil pour vous renseigner, puis utilisez le bon de commande ci-dessous...COLLISSIMO 48 Heures.



Quant.	Designation	Montant `
Autres N'oub	un JEU = 25 F. Contre-Remb. = 60 F. produits : Nous consulter. liez pas vos coordonnées ! ments par chèque a l'ordre de evry games .	

AMSTRAD CPC

HERO QUEST EXTENDED DISK

- 10 REM POINTS DE CORPS ET D'ESPRIT INFINIS
- 20 REM DANS HERO QUEST EXTENTED DISK
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 REM BEN OUI POURQUOI SE FATIGUER
- 50 REM (HELLO THE PUNISHER)
- 60 MODE 1:FOR A=&40 TO &8A:READ A\$
- 7Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 8Ø IF C<>4499 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 100 CALL &BB00:CALL &BB06:CALL &43
- 11Ø DATA 66,C6,Ø7,F3,ØE,41,21,ØØ,Ø1,Ø6,Ø9,11,ØØ,ØØ
- 120 DATA DF, 40,00,0C, 24, 24, 10, F8, 21,00, 11, 11,00,01
- 13Ø DATA Ø1,0Ø,1Ø,ED,BØ,21,6A,ØØ,22,67,Ø1,C3,Ø3,Ø1
- 14Ø DATA 21,78,00,11,12,08,01,12,00,ED,B0,C3,00,03
- 15Ø DATA 2A, D4, E7, 11, Ø6, ØØ, 19, 36, Ø9, 23, 36, Ø9, 3E, 39
- 16Ø DATA 32,FØ,3E,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ

NETHERWORLD

(COMPIL)

- 10 REM LA TOTALE SUR NETHERWORLD
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 MODE 1:FOR A=&40 TO &5B:READ A\$
- 5Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 6Ø IF C<>2685 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 80 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"ATFLOA"
- 90 POKE &8165,&40:POKE &8166,0:CALL &8100
- 100 DATA AF, 32, BF, 27, 32, CF, 25, 32, B2, 64, 21, 00, 00, 22
- 11Ø DATA D4,25,32,D6,25,22,DD,26,32,DF,26,C3,ØØ,CØ

OPERATION HORMUZ

(COMPIL)

- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID

10 REM VIES INFINIES SUR OPERATION HORMUZ

- 4Ø REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
- 5Ø MODE 1:FOR A=&4Ø TO &46:READ A\$
- 6Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 70 IF C<>788 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 8Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
 9Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1EAF:LOAD"HLOAD",&AØØØ
- 100 POKE &AØBE,&40:POKE &AØBF,&0:CALL &AØØØ
- 110 DATA af, 32, ØE, 6b, c3, 64, 93

MALEFICES DES ATLANTES

(COMPIL)

- 10 REM ENERGIE INF MALEFICE DES ATLANTES
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 50 CALL &BBØ6:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
- 60 | USER, 1:LOAD"JEU":POKE &64F, Ø:POKE &65Ø, Ø
- 70 POKE &651,0:CALL &600

ASTRO MARINE CORPS

(COMPIL)

- 10 REM VIES INFINIES SUR POPEYE 1
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
- 50 MODE 1:FOR A=&40 TO &7A:READ A\$
- 60 B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 70 IF C<>5387 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 90 CALL &BBØ6:CALL &40
- 100 DATA 21,74,00,11,FB,02,06,07,D5,CD,77,BC;E1,CD
- 110 DATA 83, BC, CD, 7A, BC, 21, 40, 00, 22, 17, BD, 3E, C3, 32
- 120 DATA 16, BD, 21, 6C, ØØ, 11, 4Ø, ØØ, Ø1, Ø8, ØØ, ED, BØ, C3
- 130 DATA 26,03,3E,C3,32,95,2B,C3,00,04,50,4F,50,4C
- 140 DATA 4F, 41, 44

JAWS

(COMPIL)

- 10 REM VIES INFINIES SUR JAWS
- 20 REM COMPILE 'TOP 25'
- 30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
- 40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
- 60 LOAD"JAWSCODE": POKE &33BA, &C3:CALL &1000

SKATE WARS

(COMPIL)

- 10 REM BIDOUILLE POUR SKATEWARS
- 20 REM VERSION DK COMPIL 'TOP 25'
- 30 REM PAR FORGETTE DAVID
- 40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
- 50 CALL &BB00:CALL &BB06:MEMORY &17FF:MODE 1:BORDER Ø
- 60 INK Ø, Ø: INK 1,9: INK 2,26: INK 3,18: LOAD "skatecod"
- 70 CLS:LOCATE 4,4:PRINT "Press"
- 80 LOCATE 4,6:PRINT "1 = CPC Plus computer"
- 90 LOCATE 4,8:PRINT "2 = grey CPC computer"
- 100 a\$=INKEY\$
- 110 IF as="1" THEN POKE &8726, &82:GOTO 130
- 120 IF a\$<>"2" THEN GOTO 100
- 13Ø POKE &3265,&18:CALL &A32A

TAKE TWO

LEANDER

FINAL FIGHT

Le code pour accéder au 2ème niveau est : ASIC

(Thierry LAMARLE)

TANGRAM

Voici des codes d'accès au différents niveaux:

Level 1: 72538 Level 2: 4892Ø (Benoît TISSERAND)

STORM MASTER

Pour avoir des sous à gogo, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier ".SAV" qui correspond à votre partie. Mettez · à l'offset \$Ø2 les octets 7F FF.

(Benoît TISSERAND)

ISHAR

Pour avoir des sous à gogo, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier ".SAV" qui correspond à votre partie. Mettez à l'offset \$ØF99 les octets 7F FF.

(Benoît TISSERAND)

MEGALOMANIA

Voici le code de la bataille mère, trop souvent inaccessible:

HZCDAPACCAY (Yan KAROUTCHI)

HOSTAGES

Au lieu de se prendre la tête à essayer de placer ses hommes sur chacun des emplacements prévu au niveau 1, il faut placer les 3 hommes à la première porte. Vous aurez ainsi plus de chance de survivre et donc de réussir la mission. (Yan KAROUTCHI)

Pour avoir des vies infinies, tapez dans les options 'LTUS' et pour passer au niveau suivant pressez 'F9' + 'Fire' (en même temps).

(Xavier MONDOLONI)

RUBICON

Pour changer d'armes, lorsque vous voyez un parachute tomber, appuyer sur 'F1' ou... 'F5', puis ramasser le parachute. Mais dépêchezvous car il ne reste pas longtemps.

(Frédéric CACHART)

RAILROAD TYCOON

Pour avoir 15 ou même 3Ø millions, en un coup de baguette magique. Il faut charger le jeu normalement et après avoir choisi l'Europe ou l'Angleterre. Sauvegardez la partie dés le départ, et la rechargez aussitôt. Cherchez une usine de 'textile', et faites y construire dessus la voie ferrée, en commençant d'une ville à proximité. Et la, oh miracle. Vous verrez qu'en passant sur l'usine, vous aurez 15 millions, et et vous pouvez continuez jusqu'à 3Ø millions. Mais pas plus. Faites aussi attention de ne pas virer les rails aux endroits où sont les usines de textiles, sinon au lieu d'avoir 15 millions vous aurez -15 millions! (Armel FOLGOAS)

STORM MASTER

Quant vous êtes à la bourse, achetez de la nourriture jusqu'à 1ØØØ unités et c'est vous qui gagnez! (Benjamin BERNARD)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5360 ØØØA et remplacez-les par 6ØCA 4E71.

Pour tuer les ennemis en un seul coup, recherchez les octets 936D ØØ2A et remplacez-les par 4E71 4E71.

Enfin, si vous voulez du temps infini, recherchez les octets 5378 Ø61A et remplacez-les par 4E71 4E71.

(Stéphane PEREZ)

SAINT DRAGON

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536E ØØ84 et remplacez-les par 4E71 4E71. Puis recherchez les octets 536E Ø1Ø4 et remplacez-les par 4E71 4E71. (Stéphane PEREZ)

YOLANDA

Pour avoir des vies infinies au joueur 1, recherchez les octets Ø46D ØØØ1 Ø764 et remplacez-les par 6ØØ6 ØØØ1 Ø764.

Pour avoir des vies infinies au joueur 2, recherchez les octets Ø46D ØØØ1 Ø766 et remplacez-les par 6004 ØØØ1 Ø766.

(Stéphane PEREZ)

STORMTROOPER

Pour recommencer au niveau où vous avez perdu, il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espace quand vous verrez s'afficher en bleu 'STORM-TROOPER' et appuyez de nouveau sur 'space' quand vous verrez le vaisseau. Le tour est joué! (Olivier AUGE)

NIGHT SHIFT

PSYBORGS

Voici	les	différents	codes	des
niveau	ıx:			
Nivear	u 2 :			
	_			

cerise banane banane citron Niveau 3-:

banane cerise ananas prune Niveau 4:

ananas citron ananas ananas -Niveau 5:

cerise ananas ananas citron Niveau 6:

cerise prune prune ananas Niveau 7:

banane ananas citron cerise Niveau 8:

ananas banane ananas cerise

Niveau 9: ananas citron citron cerise

Niveau 10: banane prune prune citron

(Julien MOREAUX)

INDIANA JONES

Lorsque vous inscrivez un score, mettre "PASS WORD" à la place de votre nom et vous recommencez au tableau où vous aviez perdu.

(Olivier AUGE)

HOLLYWOOD POKER **PRO**

Pour avoir du fric comme s'il en pleuvait et voir les jolies filles perdre leurs habits! Pendant une partie appuyez sur 'H' et sans relâchez cette touche, appuyez sur 'F9' une ou plusieurs fois. (Peire LEGRAS)

TERMINATOR II

Pour pouvoir changez de niveau à volonté, il vous suffit d'appuyez sur la touche 'P' (pause) puis successivement sur les touches de 'F1' à 'F1Ø'. Appuyez sur le bouton du joystick pour reprendre le jeu. Maintenant appuyez sur la touche 'ESC' à chaque fois que vous voulez changez de niveau! (Peire LEGRAS)

Voici une tonne de codes:

ARACHNEON

161Ø 1516

KRYPTON

7564 5Ø27 5269

17Ø4

7235 4794

KALGAN

Ø413 9411 6855

9591 4269

ZORGON

464Ø 4412

2436 8883

> 5564 19Ø2

> > **TERMINUS**

Ø722 4464 98Ø2

9972 2937

58Ø5

TRANTOR

6619 7627 6765

Ø218

9336

37Ø4 497Ø

SOL

3610

2349

3482 2613

7292

2Ø22 4425

(Paul BOMPART)



VOTRE JEU 48 H CHRONO EN (C) **70.46.20.48**

EN CADEAU UNE DEMO
DUNE, PARASOL STAR, BTERNAM
PUSHOVER ACE OF PACIFIC DARK SEEDS

AMIGA

	ST	AM		ST	AM	
D CONSTRUCTION KIT	299	359	JAGUARJIMMY WHITE'S snooker.	ND	259	F 29 retaliate
D MASTER GOLF	329	329	JIMMY WHITE'S snooker.	289	289 269	BETRAYAL LOTUS TURI DECLIC com
ADDAMS FAMILY	249	249	JIM POWER	239	239	DECLIC com
AGE	269	269	KING QUEST V	ND	369	SHADOW D
		289	KNIGHTS OF THE SKY	329	289	SORCERER
AIR8US A320 simulat vf	369	369	LAST NINJA 3	249	249 249	OOKOBKOK
ANOTHER WORLD	339	239 329	I EGEND	289	289	HARD COPIE
AVENTURE DE MOKTAR	279	279	LEGEND LEISURE SUIT LARRY 5	ND	369	HARD COPIE
AIR BUS A320 SITUATE OF ANOTHER WORLD	329	329	LEMMINGS LURE OF THE TEMPTRESS MI TANK PLATOON V	189	189	Extension 512 ULTIMATE R
BARGON ATTACK	249	249 280	LURE OF THE TEMPTIRESS	280	289 280	
BATTLE OF BRITAIN	289	289	MADDEN FOOTBALL	ND	249	COMPILAT
BATTLE ISLE scenario	ND	199	MAGIC POCKETS	239	239	NRJ 4
BLACK CRYPT	ND	269	MANCHESTER EUROPE		249 289	PRINCE OF PERS BARBARIAN 2 /
BLUE MAX	289	289 269	MEGA LO MANIA V MIDWINTER 2		289	MAITRES ave
RONANZO BROS	249	249	MOONSTONE	ND	289	MAUPITI ISLAND /
CAPTAIN PLANET	239	239	PACIFIC ISLANDS PARASOL STAR	269	269	DU TEMPS / CIPER
CARL LEWIS challenge	249	249	PACIFIC ISLANDS	289	289 239	AWARD WIN
CARIHAGE	249	ND 289	DEDECT CENEDAL	ND	329	SPACE ACE / KI
CHAMPIONSHIP manag	249	249	PERFECT GENERAL	339	339	CRAZY FOOT
CIVILIZATION	ND	329	POPULOUS 2 POWERMONGER	249	269	KICK OFF 2 / FIT PLAYER MANAGE
CONQUEST LONGBOW.	ND	369	POWERMONGER	239	239	SKYROCK
COOL CROC IWINS	249	249	POWERMONGER DATA PROJECTX	ND	139 269	F 29/ POPULOUS
COVER ACTION	329	329	PUSHO VER	249	249	FUN RADIO
CRAZY CARS 3	ND	289	DACE DRIVIN	239	239	KICK OFF 2/SPEE GREAT COURTS
CROISIERE CADAVRE	249	249	RAILROAD TYCOON VI	289	289 289	PLANETE AVE
SIUE MAX	320	249 329	RAILROAD TYCOON V REALMS RETURN OF MEDUSA RISKY WOODS	269	269	SECRET MONKEY IN
DAEMONSGATE	259	259	RISKY WOODS	249	249	LC WAIKIKI.
DEUTEROSDOUBLE DRAGON 3	259	259			249	PREHISTORIC /GHO
DOUBLE DRAGON 3	239	239 329	RUGSY THE WORLD CUP	249	249	
DUNE	250	259	SECRET monkov Ida vi	280	289	PAPIN
FLVIRA 2 VI	299	299	SECRET monkey Isla 2 SENCIBLE SOCCERSHADOWLANDSHADOW SORCERER VI. SILENT SERVICE 2 1 mo	ND	329	10 MEGA HIT
EPIC 1 mo	259	259	SENCIBLE SOCCER	269	269	KARATES ACE
EURO CHAMPIONSHIP	239	239 239	SHADOW SORCEDED VI	269	289 269	LES COSTOS.
EVE OF THE REHOLDER 2	ND	289	SILFNI SERVICE 21 ma	329	329	CAPCOM CO
F1 GRAND PRIX	329	329	DIVI ANT	NU	329	CHAMPIONS.
F 15 STRIKE EAGLE 2	289	289	SIMCITY + POPULOUS	289	289 239	PLANETE AVE
F 19 STEALTH HIGHTER	269	269	SIMPSONSSPACE CRUSADE	240	249	VIRTUAL WOR
FINAL FIGHT	239	239	SPACE QUEST IV	ND		VIRTUAL real
FIRE & ICE	249	249	SPECIAL FORCES	329	329	SUPER SEGA MEGA MIX
FIRST SAMOURAL	239	239	STEEL EMPIRE	289	289	QUEST & GLO
F1 GRAND PRIX F15 STRIKE EAGLE 2 F19 STEALTH FIGHTER FASCINATION FINAL FIGHT FIRE & ICE FIRST SAMOURAI FLIGHT OF THE INTRUDER GLOBAL FFFECT W.	ND	289	SIDICKED	ND	269	INTELLIGENT
GO8LIINS	239	239	SUPER SKI 2	249	249	INTEGRAL TOP LEAGUE.
GODS	239	239	THE MANAGER	249	249	TOP LEAGUE.
GREAT COURTS 2 VI	245	245	ULTIMA VL	289	269	UNIVERS 1
HARLEGUIN	320	320	VENGEANCE excellibur	329	329	MONSTER PA
HOOK Vf	259	259	VIDEO KID	249	249	LES JUSTICIER
HUMANS	289	289	VROOM	239	239	T.N.T. 1 ou 2
HUNTER	259	259	WOLEDACK	249	ND	NRJ 1 .2 ou
INDT 4 GCIION	249	249	WORLD CLASS RUGBY	239	239	AVENTURE ex
GODS GREAT COURTS 2 vl HARLEGUIN HEIMDALL vl HOOK vl HUMANS HUMANS HUNTER INDY 4 aclion INTER SPORT challenge ISHAR	269	269	SPACE GUEST IV. SPECIAL FORCES. STEEL EMPRE. STORM MASTER. STORM MASTER. STORM MASTER. STRICKER SUPER SKI 2. THE MANAGER. ULIIMA V UTOPIA. VENGEANCE excalibut. VIDEO KID. VROOM. VROOM SCENARIO WOLLP ACK. WORLD CLASS RUGBY. WWF SUPERS 'STARS.	249	249	AIR COMBAT
PC COMPATI	To T	Te	an construction	KIT	350	ISHAD
I C COMPATI	BL.	ED	3D CONSTRUCTION 3D MASTER GOLF	KII	339	JET FIGHTER 2
			JU MASIER GOLF		340	KINIC OUTER 2

EUR ST/AM 290 (TERNE ST 590 2K STE/AM 299 RIPPER ST 490 IONS ST/ AM SIA/ SWAP/ TENNIS TEAM SUZUKI TBALL...... 279 289 18/10KI /GP 500CC ENTURE 2.... 339 1...... 339 OSTBUSTER 2/ RTYPE 2 TS VOL 3.... 349
ES.... 289
S 2.... 289 OLLECTION.. 269 ENTURE..... RLDS........... Ilfy 1 ou 2... VOL 1 ORY..... ACK 2..... RS 3..... AMES..... 2..... ACES...... 329

CARTES SONORES SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB 490 F SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA 1850F VERSION 2 LECTEUR + CD ROM 2690 F

PLANETE AVENTURE 2... 349 PLANETE AVENUARE Z...
SOCCER STARS....
10 MEGA HITS VOL 3...
AIR COMBAT ACES....
QUEST & GLORY...
AVENUARES extraordinalies
LES BATTANTS Q...
VIRTUMPORE VIV. OU 2...
VIRTUMPORE

CHEQUE JO 29 Signature

DUNGEON MASTER. 339
ECO QUEST. 389
EIERNAM. 339
EIERNAM. 349
EPIC. 4 149
EPIC. 2 149
EURO CHAMPIONSHIP. 289
EVE OF THE 8EHOLDER 2 339
FALCON 3 1 399
FLIGHT SIMULATOR IV. 435
GODS. 329
GUOSAL EFFECT VI. 389
GODS. 329
GUNSHIP 2000. 339
HIMDALL VI. 359
HOOK VI. 359
HOOK VI. 339
HOOK VI. 339

JET FIGHTER 2 V.
KING QUEST V V.
LEGEND.
LEISURE SUIT LARRY 5 VI.
LURE OF THE TEMPIRESS V.
MANCHESTER EUROPE.
MANSLEY LOST IN L.
MAUPITI ISLAND.
MEGAFORTRESS.
MIDWINTER 2 VI PUSH OVER
REALMS...
RED BARON...
RED BARON...
RAMPARI...
SECRET MONKEY ISLA 2 M...
SECRET MARPON INTO M...
SHUTTLE...
SILENT SERVICE 2...
SIM ANT...
SPACE GUEST 4 M...

□ NORMAL 15 F

COLISSIMO 25 F

NOMADRESSE	CENTURY SOFT BP 454 03004 MOULINS CEDEX
VILE	TITRES:
CODE POSTAL	***************************************
TELEPHONE	Talal

ATARI 520 ATARI 1 MEGA FRAIS DE PORT ☐ AMIGA 500 ☐ 500 + ☐ 1 MEGA PC XT | PC AT | 51/4 | 3" 1/2 | CGA | EGA | VGA CARTE BLEUE Na

Date d'expiration...

IIVraison garantie 48 H port callssimo 60 F TOTAL A PAYER



- TOUT NOUVEAU SYSTEME D'EXPLOITATION EN ROM DE 256K, OFFRANT UNE MULTITUDE DE NOUVELLES CARACTERISTIQUES.

- AMIGA ACTION REPLAY SE CONNECTE SIMPLEMENT SUR LE PORT D'EXTENSION ET VOUS DONNE LE POUVOIR DE GELER LA PLUPART DES PROGRAMMES EXISTANTS.
- COUP D'OEIL SUR LES INCROYABLES CAPACITES DE LA MK III.

- COUP D'OEIL SUK LES INCKOYABLES CAPACITES DE LA MK III.

- SAUYEGARDE SUR DISQUE DE TOUS LES PROGRAMMES.

Des techniques de compilation permettènt de loger jusqu'à trois programmes par disque.

Sauvegarde comme ovec le DOS AMIGA et restauration indépendant de la cartouche, transfert sur disque dur. Fonctionne jusqu'à 2 mega et même avec un chip MEM de 1 mega (FATIER) AGNUS)

MODE TRAINER HYPER-PUISSANT.

Le nouveau 'DEEP TRAINER', permet la suppressions des limitations de vies, de carburant, etc., Partail pour s'entraîner. Utilisation facile.

- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE + DETECTEUR DE VIRUS.

L'édifeur complet de sprites permet de visionner/modifier tout le jeu de sprites y compris les attached sprites.

Super logiciel de copie inclus dans MK III. Imoginez simplement une copie de disquette rapide et efficace en appuyant sur une seule touche.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE D' IMAGES ET DE MUSIQUE.

Des échantillons de sons et d'images peuvent être sauvegardés sur disque. Les fichiers sont auvegardés ou format IFF

- NOUVEAU - CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.

Très utile pour supprimer les vilaines bordures lors de l'utilisation de sott NTSC. (Fonctionne seulement avec les derniers 'agnus chips').

- NOUVEAU - BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.

me, relabel, copy, etc...

- MODE MOUVEMENT LENT.

Volus pouvez mointenant ralentir l'action à votre rythme personnel-Réglage facile de 0 à 20% de la pleine vitesse - Idèol pour contourner les passages semés d'embüches.

REDEMARRAGE DES PROGRAMMES.
 Une simple pression sur une touche, redémarre le programme là où vous l'avez loisse.
 POINT COMPLET DES PARAMETRES.

AST RAM, CHIP RAM, RAM DISK, DRIVE STATUS, ETC

- TRES PUISSANT EDITEUR D'IMAGES.
Plus de 50 commandes pour éditer l'image avec en plus, en surimpression, un statut d'écran unique en son genre, qui donne toutes les informations nécessaires pour travailler les images.

NOUVEAU - UTILISATION DU JOYSTICK + AUTOFIRE.

Permet l'utilisation du joystick à la place des tauches clavier. On peut régler la cadence de itra de 0 à 100 %, Imaginez la puissance d'un tir continu !Les joysticks 1 et 2 peuvent être règlés natividuellement sur AUTOFIRE.

- MUSIC SOUND TRACKER.

Hermet de vaccette.

0003F = 84E75

Permet de reconstituer de la musique, démas, etc... et de la sauvegarder sur disque. La prégarde se fait au formot standard de la plupart des logiciels de musique digitalisée.

- NOUVEAU - COMPATIBILITE AMELIOREE DES RAMS D'EXPANSION.
De très nombreuses RAM d'expansion pourront tonctionner avec toutes les d'ACTION REPLAY III.

COMMANDES DOS

Vous pouvez utilisez toutes une série de commandes DOS disponibles en tout temps COPY, FORMAT, RENAME ETC...

• NOUVEAU - INTERROGATION DES FICHIERS.
Un pragramme vaus aidero ò trouver les noms de fichiers.

DISK COPY.

ue por simple pression d'une touche.

Copie de disque p - BOOT SELECTOR. les lecteurs interna ou externe peuvent être sèlectionnés comme lecteur de déma orsque l'on travaille avec les disques AMIGA DOS. Très utile de pouvoir booter à portir du

- NOUVEAU - COMMANDES DE DEBUGGING AMELIOREES.

Avec cette nouvelle fonction, vous pouvez mointenant pratéger vos disques avec un d'accès secret. Très utile pour la sécurité

- NOUVEAU - SET MAP.

Permet de charger/sauvegarder/éditer/entrer une définition de clavier.

PREFERENCES

ACTION REPLAY III possède une option de choix de couleurs avec un menu de règic Permet d'odapter vos images à vatre choix.

- DISK MONITOR.

Affiche les informations d'une compréhension très facil Options modification/souvega

NOUVEAU - IMPRESSION AMELIOREE.
Cammande compression des petits caractères.
- DES CODES MACHINES ENCORE PLUS PUISSANTS!!

ARACTERISTIQUES: ENTRE AUTRES L'AFFICHAGE EN 80 COLONNES ET LE SCRÖLLING DI DEUX SENS.

LES DEUX SENS.

"ASSEmbleur/Désassembleur Mó8000 "Edition plein écran " Black save/lòa: "Assembleur/Désassembleur Mó8000 "Edition plein écran " Black save/lòa: Calculette Ecriture chaîne de mémorie" Saut à adresses spécifiques "Exècution d'échairesidents "Affichage de texte en RAM. Affichage d'images captées" Affichage et éditio tous les registres et flags du CPU "Moyens complets de recherche "Commande help" note "Manipulation dynamique de breakpoint "Editeur de circults Intégrés permettant de de modifier tous les registres des chips"Même les régistres "write only" "Manipulation disques "Indication de la piste actuelle de la synchro, du modèle, etc...." Affichage mémoire en hex, ascii, assembleur, deci. "Copper assemble/désassemble (avec mainte les suffixes.)

- RAPPELEZ VOUS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ INTERFOMPRE LE PROGRAMME L'ETAT, LE "GELER" AVEC TOUTE LA MEMOIRE ET LES REGISTRES INTACTS. INDISPENSABLE POU DE-BUGGING OÙ LE RENSEIGNEMENTI



PLUS FORT QUE TOUT AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PROJ DEVENEZ INVINCIBLE !!

IMAGINEZ... DES VIES INFINIES. - DE L'ÉNERGIE INÉPUISABLE.

- DES MUNITIONS A VOLONTE. **UTILISATION TRES SIMPLE**

ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS,

JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!**.

NOUVEAU ACTION REPLAY PRO VOUS PERMET EN PLUS DE TROUVER ET CREER VOS PROPRES PARAMETRES POUR AVOIR PLUS DE VIES, PLUS D'ENERGIE, PLUS DE NIVEAUX, ETC. ETC !

Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches japonaises



Pour MEGADRIVE

SNES/SUPERFAMICOM



"Quand les prix COMPILATIONS LOGICIELS JEUX 3D CONSTRUCTION KIT 375 450 375 ADS + SHERMAN 282 282 AGONY 252 252 AIRBUS A320 252 . 309 309 309 rt2+Speedball2 sont si bas, #24Grand prix 500 cc 2 ##ETE AVENTURE 2 . 349 349 349 ##E | Stand + Populus + Loom + Explora 3 ##SC COLLECTION . 259 299 259 ##S2+Barberian 2 + Colossus Chess + GAMEBOY SUPPORT 342 les souris MEGADRIVE ONY CATRAZ ENTURE DE MOKTAR BON ATTACK MEGAUNIAALISIA DRAGON ABBRAMS BATTLE TANK. AFTER BURNER 2 AIR BUSTER ALIEN STORM BATMAN LE RETOUR BONANZA BROS BUCK ROGERS BULLS VS LAKERS BURNING FORCE CALIFORNIA GAMES 2 CARMEN SAN DIEGO CENTURION AT 2 ATTLE ISLE IRDS OF PREY OMBER MAN ... ONANZA BROS UCK ROGER'S GAMEBOY AN INSURAGE GAMEBOY AN INSURAGE GAMEBOY AN INSURAGE BATHLE TOADS BEFTLEJUICE BLADES OF STEEL BUGS BUNNY 2 CASTELVANIA 2 CHASE HO DAYS OF THUNDER DOUBLE DRAGON 2 DRAGON'S LAIR FERRARI GRAND PRIX. FINAL FANTAZY 2 GREMLINS 2 HAL WRESTLING HIGH STAKES HOOK SUPER ADAPTATEUR... ACTAISER BASKETBALL... BLAMBER BASKETBALL... CASTELYANIA IV... DARIUS TWIN... DARKEN.... EARTH DEFENSE FORCE... F-ZERO... FINAL FANTAZY II... FINAL FIGHT... GHOULS & GHOSTS... GRADIUS 3...... SUPER FAMICON npy's Arcade Fantasy RL LEWIS Challenge hampionship Manager ... HALLENGE Foot Senior HAOS ENGINE VILIZATION VF MA TRILOGY 392 CENTURION CHUCK ROCK ... COMMANOER DE LUXE 449 SUPER ADV. ISLAND SUPER BASES LOADED SUPER E.D.F. SUPER OFF ROAD SUPER R-TYPE SUPER SLAM DUNK 342 342 DARK CASTLES DECAPATTACK . DICK TRACY DONALD DUCK ... EL VIENTO EMONSGATE MONIAC VIOUS DESIGNS E HARD 2 PLOMACY SENERATION MINIUM ICK TALES FINAL FIGURES & GHO GRADIUS 3 HOLE IN HOLE HOME ALONE .. 2 INTERCEPTOR. SÜPER VALLE THE ADDAMS FAMILY THUNDER SPIRIT TOP GEAR T.M.N.T IVITORTUES IV) ULTRA MAN UN SOUADRON W.W.F.... FANTASY STAR 2 HOOKHUDSON HAWK HOUSON HAWK KLAX KUNG FU MASTER MARBLE MADNESS MEGAMAN OUSE 2 MISSILE COMMAND MYSTERIUM NAVY SEAL'S NBA ALL STAR 2 NBA GHALLENGE NINJA GAIDEN OLYMPIC GOLD PAPERBOY 2 PRINCE OF PERSIA PUNISHER OUARTH R-TYPE SHANGAI FANTASY STAR 2 FATAL REWIND FERRARI GRAND PRIX. FIRE SHARK FORGOTTEN WORLDS GOLDEN AXE 2 GHOULS N'GHOST 342 392 292 292 PIC252 UROPEAN Champion92 239 UROP Football CHAMP. 252 EUROP FOODBUILDER FALCON 3.0 FALCON 3.0 FALCON 3.0 F15 STRIKE EAGLE 2 F15 STRIKE EAGLE 2 F16 STRIKE HIGHTER COMMAND FINAL FIGHT FIRE AND ICE FIRE A NES (USA) HELLFIRE JAMES POND JEWEL MASTER JOE MONTANA 2 JORDAN VS BIRDS KLAX LAKERS VS CELTICS MARBLE MADNESS MERCS 392 192 342 342 292 ENFIN LES CARTOUCHES AMERICAINES SUR VOTRE CONSOLE NES GRACE A L'ADAPTATEUR GAMEKEY PROMO: CASTELVANIA 3 + GAMEKEY 595 F SOLLED TO THE PROPERTY OF THE MEGAMAN 3 MISSION IMPOSSIBLE ... MONSTER TRUCK BALL MEGAMAN 3 MISSION IMPOSSIBLE MONSTER TRUCK BALL MARC OUANTUM FIGHTER RESCULE BMBASSY FIGURE BMBASSY FIGURE BMBASSY FIGURE BMBASSY FIGURE BMBASSY FIGURE BMBASSY SOLAR JETMAN SOLSTICE STAR TREK STAR TREK STRIDER SUPER MARIO 3 SWORNS AND SEMPENTS TALES SPIN TOKI TOR GUIN SECOND MIS TOTALL RECALL UNTOUCHABLES AUJAMS FAMILY BATMAN BILL & TED ADV. BIRTHDAY BLOWOUT CAPTAIN SKYHAWK CHIP N DALE DOUBLE DRAGON 2 DRAGONI'AIR DUCK TALES F15 CITY FIGHTER FESTER OUEST GI JOE GUY SPY HARLEOUIN ... HEIMDALL HOOK INDY HEAT ISHAR ISHAR ISHAR JAGUAR XJ 220 JOHN BARNES FOOT JOHN MADDEN FOOT JP3 AOUATIC GAMES KAWASAKI KAWASAKI KAWASAKI KOME KINGHTS OF LEGEND KINGHTS OF THE SKY (ICK OFF 2 + SCENARIO (O 2 FINAL WHISTLE (O 2 FINAL WHISTLE CO 3 FINAL WHISTLE CO 4 FINAL WHISTLE CO 3 FINAL WHISTLE CO 4 FINAL WHISTLE CO 5 FINAL WHIS SPOT SUPER KICK OFF SUPER MARIOLAND SUPER RC PRO AM TEENAGE M TURTLE 2 RACTION PACK ... 299 RACTION PACK ... 299 Ratinpossamole+Toyota celica ras-Impossamoreminister 4-witchblade ginester 4-witchblade ARES AVENTURES . 342 ab sland+Voyageurs du temps+OP. stealth 289 289 289 TEENAGE M TURTLE 2 TERMINATOR 2 THE ADDAMS FAMILY THE SIMPSONS TORTUES NINNA 2 TRACK MEET TURN BURN TURNICAN WHO FRAMED R. RABBIT WWF SUPERSTARS WORLD CIRCUIT SERIES ROBINSON'S SUP.BASKET ... ROBOCOD ... ROLLING THUNDER 2 SHADOW DANCER ... SHADOW OF THE BEAST ... SHINING AT the DARKNESS ... SIMPSONS:BART VS SPACE ... SIMPSONS: KRUSTY'S ... SONIC HEDGEHOG UE JNTLET 2 .. 405 249 129 129 GUN NAC IRON SWORD ISOLATED WARRIOR JACKY CHAN KICK MASTER KICK MASTER KICK OFF LITTLE NEMO MAC KID GEND VERPOOL RE OF TEMPRESS FROENARY 3 CROPROSE GOLF CROPR SEGA MASTER | Control | Cont STAR FLIGHT STORMLORD STREET OF RAGE STREET SMART ... ACE OF ACES ALIEN STORM ASTERIX DIGITALISEUR ASTERIX ... BACK TO THE FUTURE 2 ... BONANZA BROS ... BUBBLE BOBBLE ... CALIFORNIA GAMES ... CHASE HO ... CHESS ... COLUMS ... DIE HARD 2 ... COLUMS ... STRIDER STRIKE EAGLE 2 292 ... 299 299 392 289 HERPS OES HERDS .289 289 289 RASOL STARPERBOY 2 THE IMMORTA DIE HARD 2 DONALD DUCK DOUBLE DRAGON DRAGON CRYSTAL FIRE AND FORGET II FLINSTONES GLOC HEROES OF THE LANCE FORGOTTEN WORLDS THUNDERFORCE 3. N 9 FOUTER SPACE 292 352 342 252 392 292 WEGAHITS 3 349 349 349 WONDER BOY MONSTER W. 465 WORLD CLASS LEADERB. .. 439 JOYSTICKS JOYSTICKS JDYSTICK MULTISYSTEM OUICKJOY 5 SUPERBÖARD 199 OUICKJOY VI JETFIGHTER . 149 OUICKJOY TOPSTAR . 295 OUICKJOY SEGA FIGHTER . 169 OUICKJOY SEGA FIGHTER . 169 OUICKJOY SUPERSTAR . 179 OUICKSON APCACHE 1 . 89 OUICKSON THE . 119 OUICKSON THE . 169 OUICKSON SERVICE 2 SIMANT SIM CITY + POPULUS SPACE ACE 2 SPACE CRUSADE SPACE GUN SPACE GUN SPECIAL FORCES LINE OF FIRE LEADERBOARD ARUSH..... EEL EMPIRE PACTION Strike f, harrier OHMBALL RIKER PER SKI 2 PPER Sport Challenge NNIS CUP 2 RMINATOR 2 IE ADDAMS FAMILY IE MANAGER IE PERFECT GENERAL IE SIMPSONS PER SEGA VDL1 28S OUT RUN EUROPA ... 285 DIGITALISEUR VIDI Nº 1 EN EUROPE! PACMANIA POPULUS R-TYPE RUNNING BATTLE SHADOW DANCER SHADOW OF THE BEAST SHINOBI SONIC THE HEDGEHOG SPEEDRAL 119 PCOM COLLECTION . 265 265 JDYSTICK MINTER Ouickshot PYTHON 2. ... Ouickshot MAVERICK 2 Ouickshot INTRUDER 2. Ouickshot AVIATOR 2. Ouickshot FLIGHTgrip2. Ouickshot NI-5..... "LA RÉFÉRENCE" ATARI Magazine - DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE, COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 32D X 200 4 BITS PAR PIXEL - CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE PACK VIDI NEW ST DU AMIGA 129D F ce peck comprend le digiteliseur VIDI + VIdIChrome + PhotonPaint (pour AMIGA) ou Spectrum 512 (pour ST) THE PERFECT GE THE SIMPSONS ... TITUS THE FOX ... TOP BANANA TURBO CHARGE 159 UTOPIA DATA DISK ULTIMA 6 SPIDERMAN STRIDER SUPER KICK OFF SUPER MONACO GP TIME SOLDIERS TOM AND JERRY LIBRAIRIE mgerous ceto Kill VIDEO KID VROOM DATA DISK WARZONE SECRETS JEUX NES VOL 1 ...95 SECRETS JEUX NES VOL 2 ...95 SECRETS JEUX GAMEBOY 1 95 SECRETS JEUX GAMEBOY 2 95 VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F persports 92 PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F COMPREND PACK VIDI NEW+VIDI RGB WINTER Supersports 92 ... WOLFCHILD WONDERLAND W.W.F SECRETS SUPERMARIO 4 95 SECRETS JEUX MEGAdrive 1 95 JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 NOUS LIVRONS TOUJOURS LES GERNIERES VERSIONS à retourner à ON DE COMMANDE EXPRESS 93.51.61.30 - 93.97.22.00 PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H GAGNEZ DU TEMPS! Commandez par ☐ Je joins un chèque ou mandat lettre TRES (garantie échange immédiat) Je paie à réception au facteur + 25 F Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous date d'expiration NOM PRENOM N° ET RUE..... S/TOTALCODE POSTAL ORT - LOGICIEL JEUX 20 F 2 5 IMPRIMANTES + CONSDLES UTILITAIRES + ACCESSDIRES 6 D F PORT SIGNATURE OBLIGATOIRE 93.97.07.00 FAX: TOTAL 25 F THENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER DISC K7 GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS précisez votre ordinateur

OH! NO! MORE LEMMINGS!

Une méga astuce qui consiste à rentre à la place de son code : SLAMRACING Et ensuite pendant le jeu d'appuyez sur la touche 5. (Gwen)

XENON II

Pour pouvoir changez de niveau à volonté, pendant le jeu activez la pause et tapez 'RUSSIAN AIR', retirez la pause. Maintenant, il vous suffit d'appuyez sur la touche 'N' pour changer de niveau.

(Julien MOREAUX)

RBI BASEBALL

Quand l'ordinateur lance la balle appuyez sur 'P', vous vous retrouverez sur l'écran des changements de joueurs, échangez son joueur contre un mauvais joueur! (Julien MOREAUX)

SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies, durant la présentation tapez en un seul mot "ABLOUMFF".

(Gwenaël HERY)

SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies. En tout début de partie appuyez sur 'L' ("LOAD"), insérez le disque 2, appuyez sur fire le disque 2 se charge, après remettre le disque 1 et le nombre de vos vies seront à 7, une fois le compteur de vies revenu à Ø ne pas s'inquiéter il reviendra à 7! (Jonathan BERTOLA)

DELIVRANCE

Dés le premier niveau, allez tout en bas à gauche et foncez dans le mur. Voilà une salle secrète! (Gwenaël HERY)

BARBARIAN II

Appuyez sur la touche 'HELP', 'M' et 'E' en même temps (à tout moment) et vous aurez le bonheur de voir votre barre d'énergie remonter!

(Julien MOREAUX)

F-29 RETALIATOR

Dans la mission 4 : "Plunge", du Pacifique (situation 1), au lieu de détruire les réserves de pétroles en 1D, détruisez celles de votre propre île. Ainsi, la mission sera accomplie.

Dans n'importe quel mission, lorsque vous avez localisé un avion mais que vous ne pouvez pas le voir de votre cockpit, tirez un missile, appuyez sur la touche 5 (vue missile), puis lorsque vous voyez l'ennemi, tirez un autre missile. Répétez cette opération jusqu'à l'avoir descendu. Grâce à cette méthode vous ne pourrez pas vous faire descendre.

R-TYPE II

(Eric POURTAU)

Vers le milieu du 3ème stage, il y a un trou dans le sol, essayez d'y entrer sans vous faire toucher par les tirs ennemis et tirez un boulet spécial (barre remplie de rouge) et vous voilà invincible jusqu'au dernier monstre. (Gwenaël HERY)

SUPER CARS II

Lorsque vous entrez dans le magasin, achetez tout ce qui est bon marché pour le revendre plus tard et faire des bénéfices (NDDanboss: Oh!Mon batôo!).

FINAL BLOW

Pour avoir de l'énergie, appuyez sur pause et appuyez 6 fois sur la touche 'F1Ø'.

(Boris et Cédric EVANO)

HUDSON HAWK

Pour avoir des vies infinies, tapez 'SAMITYCLAWSISCO-MINGTOTOWN'.

(Boris et Cédric EVANO)

ROBOCOP III

Pour battre facilement et rapidement Otomo il faut, dès qu'il vous parle, vous tourner un peu sur la gauche pour pouvoir le frapper. Une fois remis de ses émotions, il vous fera un gros cinéma avec son sabre. Tourner pour qu'Otomo soit bien au milieu de l'écran, puis sortez votre arme (RETURN) et appuyez longuement sur la barre d'espace pour tirer. Voilà, il est mort, et vous auriez du mettre une bonne dizaine de seconde en temps normal!

(Jean-Xavier GAUTHIER)

DEUTEROS

Pendant le jeu, appuyez 2 fois sur les touche 'SHIFT' + 'C' (en même temps) vous voilà avec tout à l'infini. (Julien MOREAUX)

Jeux Grack

F-29 RETALIATOR

Pour avoir des missiles infinis sur certains grades, il vous suffit de taper 'CHUCK_YEAGER' à la place de votre nom, tout au début! (Nicolas HOULIE)

TAKE TOW

Tapez à la place des passwords 'EFFCCCC'. Vous irez à n'importe quel niveau. (Jean-François MICHEL)

GREMLINS II

(Compilation FUN RADIO)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'GIZMO' dans la table des High-Scores.

Pour activer le cheat mode, tapez 'BILLY' dans la table des High-Scores.

(Elise et Nicolas PALMIER)

ROBOCOP

(Compilation les stars d'Hollywood)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'AMURPHY' à la place de votre nom dans les High-Scores.

(Elise et Nicolas PALMIER)

POPULOUS II

Pour avoir une méga surprise, prenez un de vos codes et remplacez la 3ème et la 4ème lettre par 'GG'.

Par la même occasion voici le code de dieu à Tristan: LKHFBDXZONJCAICP (Tristan MARTIN)

SKULLDIG

Pour avoir de la musique pendant le jeu appuyez sur la touche 'T'.

Pour avoir plus de vie, appuyez sur la touche 'TAB' mais attention de ne pas dépasser les 99! (Sylvain CRESTO)

BACK TO THE FUTURE II

(Compilation FUN RADIO)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'DOC' à la place de votre nom dans les High-Scores.

Pour avoir du temps infinis, tapez 'MARTY' dans la table des High-Scores.

(Elise et Nicolas PALMIER)

RODLAND

Pendant le jeu, faites une pause et pressez 5 fois la touche 'Help'. Vous voilà avec les vies infinies. (Julien MOREAUX)

TERMINATOR II

Vous avez des problèmes à terminer le jeu? Dans ce cas la voici une petite aide:

Niveau 1

Pendant que vous tirez sur le T1000, profitez des chutes pour vous rapprocher de lui, au corps à corps, utilisez surtout les coups vers le haut et vers le bas.

Niveau 2

Profitez des bonus, essayez d'en ramasser un maximum, ne vous éloignez pas trop du camion; ainsi vous pourrez voir les embûches de loin.

Niveau 3

Pour le puzzle, repérez-vous d'abord par rapport aux chiffres, puis par rapport aux tâches de sang et enfin par rapport aux veines.

Niveau 4

Rapprochez-vous de lui et faites comme au niveau 1. Mais privilégiez surtout les coups vers le haut, a chaque fois que le T1000 est KO, déplacez-vous très légèrement, de façon à ne plus avoir le pied au milieu du

mercure, mais un peu plus vers le bord, ainsi vos chances de le surprendre sont plus nombreuses!

Niveau 5

Pour cet autre puzzle, assemblez d'abord le nez et le front, puis la mâchoire et enfin les yeux.

Niveau 6

Ce niveau ne devrait pas poser de problèmes. Essayez de mémoriser l'emplacement des hommes qui tirent de face, afin de les surprendre. Pour tuer le dernier homme, avancez par à-coups en tirant 2 rafales chaque fois.

Niveau 7

Ne vous laissez pas impressionner pas l'hélicoptère! C'est sur Sarah qu'il tire, pas sur vous! Tirez souvent mais privilégiez surtout la route, ne heurtez pas les voitures!

Niveau 8

Même technique que pour le niveau 4, à la différence qu'il ne faut que tirer vers le haut. (Aline LIROT)

MEGALOMANIA

Après avoir choisi son île, pendant le chargement, se placer à l'endroit où se trouve l'icône d'accélération du temps. Dés que l'écran de jeu apparaît, cliquer 2 fois sur le bouton de droite de votre souris. Vous aurez alors 5 ou 6 personnes en plus et tous les matériaux présents sur le terrain seront alors ramassés.

Mais attention cette astuce est à réaliser très vite, sinon elle ne marchera pas! (Fabrice DORCHENE)

Jeux crack

DRAGON WARS

Cette solution contient tout les endroits stratégiques où l'on peut trouver les sorts, les items, les trésors et bien sur, comment finir le Jen. Je vous recommande de jouer dans le même ordre.

Purgatory

Il y a l'arène dans laquelle, vous avez un combat à effectuer. Si vous le réussissez vous obtiendrez un CITIZEN PAPER. Maintenant il y a le grand HUMBABA qui se trouve a l'Est. Battez-le et allez au Sud-ouest pour obtenir les 1000 golds de récompense.

Slave Estate

La il n'y a pratiquement rien d'intéressant: des miroirs et des Dragons Stones qui sont situé dans une salle au Nordest. Le miroir sera utile pour tuer le Gaze Demon.

Slave camp

Vous aurez l'occasion de trouver une arme cachée et des Dragon Stones. Lorsque vous arriverez à la maison où l'on vous dit qu'un homme vous regarde du haut de la maison, vous devrez utiliscr un de vos magiciens. Faites: USE, KNOWLEDGE, LOW MAGIC. Le vieil homme vous laissera entrer dans sa maison. Dans une autre maison vous trouverez un homme souffrant. Utilisez l'un de vos personnages possédant le SKILL BANGAGE et vous obtiendrez des sorts et un ou deux items.

Ruins

Il y a un combat à l'Est et aussi une entrée secrète pour descendre dans la TARS RUIN. En longeant la côte (Près dc l'océan à l'Est) vous y trouverez quelques sorts.

Tars Ruin

Tout en faisant votre petite marche de santé, consultez votre carte (MAP) en appuyant sur le point d'interrogation. Vous vous rendrez compte qu'il y a deux cases vides, essayez de rentrer dedans en traversant les murs. Vous y découvrirez un des quatre morceaux de la statue de LANACTOOR. (Il est très important de ne pas jeter ces morceaux, si vous voulez avoir accès au Lanactoor Lab) et dans l'autre pièce vous trouverez des Dragon Stones.

Mystic Wood

Faites-en le tour et vers le centre de la carte vous allez trouvez des champignons (MUSHROOMS) qui vous seront utiles pour nourrir NER-GAL le prince des morts.

Dirigez-vous au Nord-ouest et utiliser le Beast Horn sur la statue. Prenez votre aventurier le plus de fort et battez-vous. Votre aventurier obtiendra du DRUIS MAGIC.

Phoebus

Avant de continuer, assurez vous que vos aventuriers sont assez puissant car vous aurcz des STROSS TRUPENS et un magicien qui ce nomme MYSTAL VISION. Vous trouverez des Dragon Stones, des armes et quelque sorts. Pour accéder au PHOEBIAN DUNGEON, il faut que vous vous battiez avec MYSTAL VISION et ses STROSS TRUPENS.

Phoebus Dungeon

Une fois dans ce dangereux donjon vous serez emprisonner. Pour vous en sortir rapidement, foncez dans la porte qui ce trouve devant vous. Faites le tour de la prison. Vous arriverez à une place où il vous donne un paragraphe à lire, utilisez le SKILL, HABILITY, HIDE avec l'un de vos personnage, si aucun de vos personnage possède cette

habilité, donnez au minimum 4 lefts et vous pourrez passer. Continuez à faire le tour, vous arriverez à un endroit où il y a un pendu, lancez-le au dragon. Ça y est vous avez sauvé la ville de PHOEBUS. Toujours en continuant votre tournée, vous arriverez à une porte où il vous demande le mot de passe "HALIFAX" qui est le même pour en ressortir. Dans cette salle, il y a un trésor qui contient des items. Voici les plus important:

- une autre pièce de la statue
- des Dragon Stones
- une Magic Quiver (il est important de ne pas le vendre ou de le Jeter car vous pourrez l'agencer avec la GATLIN BOW, il vous donnera l'option FULL AUTO qui fera de la Gatlin Bow une arme destructricc (63 flèches dans un seul coup). Toujours dans le donjon, continuez votre ballade, vous rencontrerez MYSTAL VISION. Après le combat vous obtiendrez des sorts de Sun Magic.

Bridge

Vous n'y trouverez pas grand chose:

- 5ØØ golds
- le sort "Big Chill"
- des flèches.

Lansk

Allez chercher vos VISITOR PAPERS et dirigez-vous au Lubrication Departement et montrez vos papier. Il se fera un plaisir de les estamper. Retournez là où vous avez pris vos papiers, montrez-les lui et il vous donnera un GOVERNOR PASS. Retournez au bureau de Lubrication, utiliser le Skill Bureaucracy, donnez lui 5ØØ golds, rendez-vous à l'endroit ou il vous a dit de lire un paragraphe. Descendez les escaliers.

Lansk Undercity

Il y a le Dragon Gem que vous ne pouvez obtenir que si vous avez le HANK qui se trouve au YELLOW MUD TOAD dans une boutique minable. Il y a aussi les sorts: CRETE WALL: 1ØØ golds WOOD SPIRIT: 1ØØ golds CURE ALL: 1ØØ golds DRAGON STONES: 25Ø golds Longer les murs de la boutique qui est supposé être en faillite, entrer dans la salle secrète et vous trouverez les items ci-dessus.

Quag

Téléportation pour Mystic Wood qui peut aller aussi au King Island. Faites attention, il y a des Murk Tree's qui sont très dangereux.

Yellow Mud Toad

Longez les murs et arrêtezvous dés que l'on vous signal une faille dans un mur, évoquer le sort CREATE WALL et le mur est supposé se refermer

Deuxième étape:

Dirigez-vous au temple et il y a un prêtre qui va vous faire cadeau d'une paire de GOL-DEN BOOTS. Un item à ne pas vendre ou jeter. Troisième étape:

Allez à la taverne faites en le tour, un homme vous y attendra et vous donnera des sorts puis disparaîtra pour toujours. Quatrième étape:

Quatrierie etape:
Allez au petit magasin minable
qui est tenu par un vieil
homme achetez lui une HANK
des LANTERNS pour économiser vos points de sort. Pour
vous divertir allez donc à l'endroit ou il est dit qu'il y a une
HUGE STABS OF STONES
BLOCK YOUR WAY et faites:
Use, Skill, Hability, Climb et
allez chercher le trésor mais
soyez vigilant, le combat n'est
pas aussi facile qu'il en a l'air.
Après sortez de la ville et

retournez dans la ville de

LANSK. Descendez encore

dans le LANSK UNDER CITY.

Il va y avoir une partie que

vous n'avez pas encore décou-

verte. Longez le murs et à

chaque fois que vous avancez

d'une case, tournez-vous pour faire face à ce mur et rentrezlui carrément dedans. Si vous avez de la chance vous découvrirez la porte secrète. Maintenant que vous avez trouver la porte, barrez-la et entrez dans la salle secrète. Dans un des coins, il y a un vieux dragon qui est sur le point de mourir, prenez votre HANK et utilisez la sur lui. Il vous donnera une DRAGON GEM qui est indispensable pour l'un des combats finaux. Ressortez du LANSK UNDER-CITY et rendez-vous au bidule qui vous téléportera au KING'S HOME.

King's Home

Essayez d'y rentrer, si vous n'y arrivez pas, évoquer le sort Soften Stone sur un des murs. Vous pourrez entrer. Faites le tour du château avant de descendre au souterrain. Vous trouverez dans le château des items qui peuvent être utile et d'autre absolument pas. Gardez les quand même et revendez-les pour faire du bénéfice (NDDanboss: Oh! Meine Boaten!), maintenant que vous avez fait une visite complète du château vous pouvez descendre au souterrain. L'escalier se trouve au milieu de la carte.

King's home dungeon

Il y a un passage secret qui se situe à l'Ouest, trouvez-le et allez récupérer la couronne du défunt KING DRAK. Au Nordest il y a un trésor, voici les items:

- Black Helm
- Fire Shield
- Grey Arrows
- Gatlin Bow
- Trow Mace
- Mage Ring
- Magic Axe
- (2Ø) Dragons Stones

Camp

Vous êtes obliger de vous enrôler dans l'armée de NAM-TAR pour pouvoir libérer BYZANOPLE qui est à l'extrémité du CAMP. Il y a deux trésors qui sont protéger par des gardes, voici les items:

- Silver Gauntlet
- Silver arrows

Byzanople

Vous devez sans plus tarder délivrer les pauvres habitants de Byzanople. Pour ce faire, faites-vous capturer par les rebelles et attendez que quelqu'un vienne vous ouvrir la porte. Ils vous demanderont si vous voulez aller avec eux. Vous connaissez déjà la réponse "OUI". Il y a un trésor dans une des pièces du donjon. Vous y trouverez :

- des Dragons stones

et quelques items complètement inutiles. Vous aurez un glorieux combat à effectuer contre le général BUCK IRON-HEAD pas de la tarte! Si vous êtes victorieux les citoyens de Byzanople vous seront reconnaissant. De toute façon, vous devez le gagner pour libérer le pays au complet.

Entrer dans les murs de Byzanople, vous trouverez:

- une Fire Sword

Snake Pit

Il y a une petite maison où il y a un carre non-découvert, foncez dans les murs et vous aurez accès à une salle secrète et vous y découvrirez le squelette du défunt KING DRAK. Vous trouverez des des items dans un coffre. Apres avoir longer la côte, vous découvrirez un autre morceau de la statue de Lanactoor. Pour en ressortir il suffit d'allez au Nord-ouest. Vous y rencontrerez un enfant qui tient une Pole Arm, utilisez la signet ring, si vous ne la possédez plus évoquer le sort Soften Stone. Entrer et ressortez par l'autre porte vous pourrez quitter l'île sans problème. Prenez la téléportation pour QUAG et dirigez-vous au Smuglers Cove.

Smuglers Cove

Allez dans la baraque (pour y entrer il faut que utilisiez le KNOWLEDGE, BUREAUCRA-CY et que vous leur donniez 1000 golds (malheureux de gaspillez du pognon comme ca).

Jeux Grack

DRAGON WARS (suite)

N'allez surtout pas à la porte qu'ils vous ont assigné. Si vous faites cette erreur, vous pourrez aller a NECROPOLIS mais jamais en revenir. Donc allez directement à l'autre (Je vous conseille vivement de sauvegarder votre partie, vous constaterez que ce n'est pas de la tarte!) et battez-vous. Quand on parle de pirate, il y a un trésor, voici les items que vous obtiendrez:

- Un perroquet
- des Jade Eyes (qui sont importants pour entrer dans le DRAWF RUINS)
- de l'or
- d'autre choses inutiles.

Il reste encore le plus important du magot leur gigantesque bateau qui pourra vous amener à plusieurs destinations.

Necropolis

La porte se trouve à l'Ouest, entrez et fouillez la pièce vous trouverez un coffre il contient:

- une autre partie de la statue
- des flèches

Continuez votre chemin en longeant le mur de droite et essayez de trouvez le passage secret. Maintenant que vous l'avez trouvé, continuez jusqu'au bout de ce passage et vous aurez un autre combat à effectuer. Une fois terminé, donnez les champignon à NERGAL et il apparaîtra un trésor contenant :

- la SILVER KEY (ne la jetez jamais car elle vous aidera à libérer IRKALA)
- le sort INFERNO qui est très puissant (il existe en un seul exemplaire donc ne le perdez pas)

Allez prendre le bateau et rendez-vous au Sunken Ruins, puis au Dragon Valley.

Dragon Valley

Allez en haut de la carte, vous rencontrez la très gracieuse DRAGON QUEEN, montrez lui le Dragon Gem que vous avez obtenu du dragon du LANSK UNDER CITY. En lui montrant le Dragon Gem vous partirez aller avec elle. Plus bas au Sud-est, il y a un trésor de caché qui contient :

- des DRAGON THOOTHS (qui vont vous permettre d'attaquer vos ennemis a une distance de 6Ø mètres maximum) Au Nord-ouest il y a un autre trésor qui contient des sorts comme :
- VORNS GARDS
- etc...

Allez à RUSTIC en bateau.

RUSTIC (Game Preserve)

Au Sud-est, il y a un sort gardé par des voleurs et des goblins. Combattez-les, vous obtiendrez les sorts:

- COLUMN OF FIRE
- FIRE STORM

Montez au Nord-est et traversez le pont, ne tuez surtout pas le chevreuil car vous seriez obliger de tuer le gardien du Game Preserve. Vous pourrez de plus le voir dans sa hutte au bord de la rivière, vous aurez Juste à lui montrer votre Signet Ring et il vous donnera son :

- arc magique (qui vous permettra de tirer sur un ennemis à une distance de 12Ø mètres maximum)

Allez à FREEPORT en bateau.

Freeport

Allez où est écrit "THE ORDER OF THE SWORD", entrez dans la baraque et battez-vous. Vous y trouverez un coffre avec:

- la dernière pièce de la statue. (Il y a une rumeur qui dit que la FREEDOM SWORD est a Freeport, ce n'est pas vrai, elle est très dure à avoir)

Prenez le bateau pour retourner au Smugler Cove, puis au YELLOW MUD TOAD.

Yellow Mud Toad

Rendez-vous au podium avec des pieds de statue.

Utilisez les morceaux de la statue sur le podium et surprise, vous avez maintenant accès au laboratoire de Lanactoor.

Lanactoor's Lab

Faites en le tour et évoquez le sort Soften Stone sur une des pièces qui est rectangulaire dans le milieu de cette pièce, vous trouverez un coffre. Voici les sorts qu'il contient:

- FIRE STORM
- ZAK'S SPEED
- KILL RAY
- MAGE FIRE
- DAZZLE
- SUN STROKE
- BATTLE WAND
- ICE CHILL
- FIRE LIGHT
- CLOAK ARCANE et les items :
- DRAGON SHIELD
- HEALING POT
- SPECTACLES (qui vont être utile pour entrer dans le MAGIC COLLEGE)

Sortez et direction le SMU-GLER COVE. Retournez au Smugler Cove, allez sur l'île de Rustic et rendez-vous au MAGIC COLLEGE ou le Strange Building.

Magic College

Rendez-vous au mur où ils disent que les traces de pieds s'arrêtent au pied du mur. Utilisez les SPECTACLES sur ce mur et vous pourrez y entrer. Voici les différentes actions à effectuer pour les énigmes:

Première énigme, évoquer le sort ICE CHILL pour 2 points. Deuxième énigme, évoquez le sort FIRE LIGHT pour 2 points.

Troisième énigme, évoquez le sort CLOAK ARCANE pour au moins 6 points

Quatrième énigme, combattre un guerrier.

Si vous parvenez à le tuer, un mage vous fera un cadeau. Il vous donnera le choix entre trois items, vous devez choisir la SOUL OWL. Ensuite retournez au King's Island près du Snake Pit. Fouillez bien et vous trouverez une place cachée c'est la DRAWF RUIN.

Drawf Ruin's

Avant que vous puissiez entrer. dans les Ruins, il faut que vous installiez les JADE EYES sur la statue et un passage vous apparaîtra. Il ne vous reste plus qu'à y entrer. Vous faites le tour du donjon, vous découvrirez un pièce ou il y a des DRAWFS qui sont glacés alors vous évoquez le sort SOFTEN STONES sur eux. Ils seront décongelés et vous aurez droit-de prendre leur trésor qui est au Nord-est dans une autre salle secrète. ATTENTION ne vous emparez pas de leur trésor quand ils ne sont pas encore libérer du mauvais sortilège, car vous serez obligé de combattre des AUTOMATONS qui sont des robots indestructibles. Après allez dans le MAGAN UNDERWORLD.

Magan Underworld

Dirigez-vous dans le IRKALA REALM et allez où ils disent que vous apercevez une île, utilisez votre personnage qui possède les GOLDEN BOOTS et HOP! Vous voilà sur l'île d'IRKALA (Isle of Moe), il ne vous reste plus qu'à la libérer avec l'aide de la SILVER KEY, après vous obtiendrez une WATER POTION. Maintenant direction le Smugler Cove, puis SUNKEN RUIN.

Sunken Ruin

Faites-en le tour et vous arriverez à une place ou ils disent que vous vovez une ancienne ville sous l'eau. Utilisez votre WATER POTION et vous pourrez respirer sous l'eau.

Sous l'eau:

Vous avez à faire le tour et à un moment vous trouverez une CLAM avec le ROBA SKULL. Pour sortir le ROBA SKULL de la Clam, il faut que vous preniez la Clam et remontiez à la surface. Et hop! La Clam est restez dans l'eau et vous possédez toujours le Skull. Après prenez la direction du DRAWF RUIN.

Drawf Ruin

Allez à l'endroit où ils vous disent qu'il y a une chaleur insupportable et utilisez le Skull sur la forge. Si cela ne fonctionne pas retournez rendre une petite visite a IRKALA et montrez lui le ROBA SKULL et en suite retournez voir les DRAWFS.

Allez sur le KINGS ISLAND pour prendre le bateau et allez à NISIR THE MONTAIN OF SALVATION.

NISTR

(The Mountain of Salvation)

Faites-en le tour et vous découvrirez un trésor mais faites attention il y a des STROSS TRUPEN qui le protège. Allez où ils vous disent de lire le paragraphe 52 et n'avancez plus car sinon vous allez tombez dans le trou. Utilisez vos GOLDEN BOOTS, et hop! Vous avez traversé de l'autre côté du CHASM. Il y a deux portes, vous prenez celle qui vous plaît, ça n'a pas d'importance. Vous continuez et vous tombez directement dans les DEPHT OF NISIR. Vous évoquer le sort Soften Stone sur le mur qui est derrière vous, et vous continuez à descendre au Sud, car le chemin pour trouver NAMTAR se trouve au Sud. Il faut que vous trouviez une place ou ils disent que le plancher fond sous vos pieds.

Bon, vous avancez dans le tunnel et ils vont vous dire que vous êtes seul contre une armée entière, à ce moment vous utilisez la DRAGON GEM et surprise l'armée est anéantie. Mais NAMTAR, lui, est encore vivant, il faut le tuer six ou sept fois. Quand vous êtes revenu dans le MAGAN UNDERWORLD, il faut que vous alliez le pousser dans le PIT. Voici où il est situé, il y a un pont ou ils disent que des esprits vous demande quelque chose, bon vous dites oui et refaites le plein d'énergie de l'autre côté, vous continuez et il va revenir à lui encore une fois. Vous le tuez encore une fois et après vous le jetez dans le Pit au bout du couloir.

Et voilà c'est fini, avec cette soluce vous êtes supposé finir ce jeu en un temps record.

(Charles LANGLOIS)

Bravo Charles de nous avoir envoyé cette soluce du Quebec!

-25% de REMISE **PERMANENTE** sur tous les logiciels, consommables et

Au CLUB 25, c'est moins cher 365 jours/an

accessoires!

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST. AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires. consommables)
- des catalogues gratuits chez vous_
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1ère commande)

TEL: 93 09 67 24 **NEWS-INFOS-TARIFS**

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS OU D'ADHESION AU CLUB 25

à retourner à Logiciels Service - CLUB 25 cidex 434 06330 Roqueford les Pins Tél: 93 09 67 24)
Nom Prénom :
N° Rue
Code Postal
Ville
☐ Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an au CLUB 25. Ci joint mon réglement (100 F)., versé par chèque/CCP/mandat.
U Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.
Ordinateur(s) utilisé(s): 🗀 AMIGA
□ ST □ AMSTRAD CPC □ PC
CONSOLE(Précisez)

Jeux crack

LA FAMILLE ADDAMS

Ce jeu est gigantesque et difficile, c'est pourquoi nous allons vous aider! Nous avons réunis une tonne d'astuces pour vous dépanner, les voici!

Pour simplifier la vie, suivez ces quelques instructions:

- En premier lieu, la difficulté étant principalement due au peu de 'coeurs' dont on dispose, il est nécessaire d'en trouver de supplémentaires. Le plus simple à obtenir, de ceux-ci, est sans nul doute celui détenu par le 'BIG BIRD'. Ce 'Boss' se trouve au sommet du 'vieil arbre' (1ère étage à gauche). Pour en venir à bout, il vous suffit de monter tout en haut à gauche de l'arbre, puis au moment propice, de lui sauter sur le carafon tout en maintenant le bouton de tir enfoncé; cette méthode permet de le toucher facilement 4 fois de suite. A vous de le finir...

- Le second coeur à obtenir se trouve dans la partie 'Pôle Nord' du jeu (2ème étage à droite et sortir à gauche de la cuisine). Ce coeur est nettement plus dur, à cause de la longueur du tableau à parcourir mais du 'boss'. Celui-ci peut être vaincu en attendant sur la gauche, puis en lui sautant dessus juste avant que, de boule de neige, il ne se transforme en bonhomme de neige (on peut alors le toucher). Cette méthode permet de le toucher 2 fois de suite par rebond. Il vous faudra ensuite revenir sur la gauche et recommencer jusqu'à sa fonte...

- La méthode suivante, fer de lance de ma solution pour vaincre ce jeu de fous, doit, à partir de maintenant, être appliquée (ou même avant le second coeur). Elle consiste à récupérer une bonne trentaine de vies (1up) après chaque 'continue'. Pour ce, attraper en tout premier lieu les 4 qui se trouvent dans la salle secrète sur la gauche de la salle 'CONTINUE OR QUIT', et cela avant même de prendre la

porte 'CONTINUE'. Ensuite prenez-la, puis sortez du manoir et allez prendre le 'Fezcopter' qui se trouve au-dessus de la potence sur la gauche. Récupérez les dollars (\$) autour du manoir puis entrez dans l'une des cheminées. Celle de droite à un passage secret en bas à gauche, celle de gauche en a un au milieu à droite, auquel on accède en sautant sur les ressorts de droites puis en allant sur la droite (je persiste à croire que les auteurs sont malades!). Il y a là en tout une dizaine de vies. Retournez ensuite au 'Fezcopter' et allez choper l'immortalité qui se trouve à l'extrême gauche du manoir. Une fois dans le souterrain, descendez tout en bas et prenez le passage secret qui se trouve sur la gauche. Ressortez-en en sautant pour passer le couloir secret qui contient des '1000 points', ensuite aller sur la droite, montez, ne sortez pas par la sortie verticale, mais passer par le passage secret qui se trouve dans le mur à sa droite. Récupérez les dollars et continuez sur la droite. Une fois au bout de ce tableau, récupérez les dollars et la vie et passer au tableau suivant par le passage à droite. Continuez tant que possible sur la droite, puis montez, prenez au passage l'immortalité en rebondissant sur le lapin. Allez sur la gauche et tombez dans le trou pour prendre un petit passage à gauche, descendez puis prenez le petit ascenseur de terre et attrapez les dollars et le 'Fezcopter'. Revenez alors sur vos pas, en reprenant le petit passage, montez grâce au 'Fezcopter' et attrapez les dollars protégés par 2 crânes. . Passez par le passage suspendu où il y a 3 vies. Redescendez et cherchez un passage en bas à droite, suivez celui-ci. Vous verrez bientôt de l'eau, allez sous l'eau au maximum à gauche, sortez et allez prendre des vies dans le passage à gauche. Retournez à l'eau et allez cette fois-ci sur la droite,

ne ressortez pas par où vous vous êtes baigné la première fois, mais un peu plus loin à droite. Prenez le point d'eau suivant, descendez au fond et allez dans le passage secret sur la gauche. Ouf! Vous voici de retour dans le manoir.

Voilà avec ça vous pouvez attaquer la suite. Sachez simplement que le dernier coeur se trouve dans la serre protégée par deux 'Centipedes'. Le reste est assez facile mais il faut penser à chercher les passages secrets qui sont nombreux (il y a notamment des portes secrètes au-dessus des autres portes).

(Marc CORDIER)

Voici encore des conseils :

Dans la cage d'escalier, en bas et à gauche de la porte menant devant la maison, levez le joystick et... magie! Une porte s'ouvre, devant un Gomez ébahit, lui donnant la possibilité d'avoir en plus 3 vies et un coeur : &1Y1M.

Sachez aussi que si vous allez à la cuisine, vous pouvez prendre le chemin de droite (qui mène à une chaudière puis plus haut un interrupteur, qui si vous le positionnez sur 'OFF', vous permet de rentrer dans la chaudière et de continuer vos recherches pour retrouver Grany (la grandmère), si vous-prenez le chemin de gauche, il vous mènera au réfrigérateur avec, à la fin, un coeur de plus en 1 vie.

Le plus intéressant est la serre (le jardin), en dessous de la porte, derrière les lianes, une porte est cachée et elle vous permet d'accéder directement à la fin du tableau. Pour ceux qui prennent le 'long chemin', vous trouverez un interrupteur qui si vous le positionnez sur 'OFF', vous donnera accès à une autre porte (encore à mieux tester). En prenant la dernière porte, (au dessus des lianes), vous accéderez à des niveaux qui seront largement payant en bonus. Lorsque vous arriverez devant une pierre qui bouge, engouffrez-vous dans le bois sous la porte et vous aurez des bonus.

Lorsque vous serez à un niveau difficile ou les dalles tombent et où il faut grimper à des cordes (toujours dans la serre), engouffrez-vous encore dans la mince épaisseur de bois et vous trouverez plein d'argent, et un bonus vous rendant invincible (cette salle se trouvant en dessous et à droite de la coccinelle à 'pics', ou en dessous de la porte).

Encore un conseil: foncez toujours lorsque vous êtes encore 'dignotant', et lorsque (dans la serre), un vide vous paraîtra infranchissable, sautez et des dalles apparaîtront sous vos pieds (la serre vous mène à la crypte, puis à Wednesday).

Lorsque vous irez devant la maison, toujours vers la droite, vous tomberez dans un 'trou', faites le parcours (avec les lapins), puis ne ressortez pas. Derrière le mur à droite du 'trou' de sortie se cache la suite du niveau.

(Catherine RIEMAN)

Sur Atari, pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 0000 3BCA 676E et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous au secteur 158.

(Séverine DRICOT)

Sur Atari, pour avoir une tonne de vies:

Lorsque vous trouvez une salle avec une vie, ramassez la puis sortez et revenez, elle sera touiours la. Ramassez la à nouveau et recommencez autant de fois que vous le voulez!

(Gwenaël HERY)

.A la première porte, au lieu d'y entrer sautez par dessus vous verrez ensuite un passage sautez par dessus la 2ème porte. Vous obtiendrez des points, des coeurs d'énergie, une vie. Retournez dans la 1ère porte sortez puis entrez, prenez les points, les coeurs, et recommencez jusqu'à ce que vous ayez assez de vies. (Joël GAUTHIER)

Pour avoir plus de vies, il faut aller dans le manoir en bas à gauche et entrer dans la salle secrète, prenez les 3 vies. Allez en haut à gauche de cette salle et entrez dans une autre porte secrète. Là, prenez la chaussure dans la salle du milieu. Vous prendrez les 20 vies puis vous sortirez du château. A l'aide du chapeau, entrez dans la cheminée de gauche. Allez en bas à gauche. Allez dans le mur et prenez les 3 vies au bout du couloir.

(Laurent HELIN)

DANS LA SERIE DONNE-MOI **DES CODES**

Nous tenons à remercier, les ioveux donneur de codes : Mickael SPORTOUCH Marc CORDIER

Les codes pour avoir:

- accès au deuxième niveau: &1H67
- une énergie plus costaud: V1KK3
- un coeur supplémentaire &1Z10
- un coeur supplémentaire plus Mercredi:
- &ZK13
- un coeur supplémentaire plus Mercredi et Pigsle:
- 6Z91B
- deux coeurs supplémentaires: ?IIKV
- deux coeurs supplémentaires plus Pigsle:

V11KD

BLAKK

- deux coeurs supplémentaires plus Pigsle et Mercredi : VZY11
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle et Mercredi: BZR1G
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle, Mercredi et Grany: **BDIKD**
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle, Mercredi, Grany et Fester:

IFA - 3615 GRA

Des milliers de logiciels à TRÈS BAS PRIX pour Atari, Amiga et Comp. PC

Bon à découper ou à recopier et à renvoyer à : IFA 549, route nationale 59680 Cerfontaine

Je désire recevoir :

Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Prs en timbres) O PC et Comp. O Amiga pour : O Atari

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) : MOON 3615 GRATICIEL:

O PC et Comp. O Atari **OUICKER 3615 IFA:** O PC et Comp. O Macintosh O Macintosh

O Amiga

O Le câble de téléchargement à 149 Frs

O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres) Disks durs, extension, plus de 400 types de rubans d'imprimante, joysticks, etc...

O Catalogue Logiciels d'occasion (contre 10 Frs en timbres)

Nom.....Prénom.... Adresse..... Code postal.....Ville....

Jeux crack

PC & COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PROGRAMMES

Eh, les PCistes, vous en avez marre d'aligner des datas et de passer des heures les yeux à 5 cm de votre écran, en train de vérifier pour la n-ième fois vos lignes BASIC sans trouver l'erreur.Eh bien à partir de maintenant, tout cela est révolu: grâce au petit programme qui suit (allez, courage, ce sont les dernières), vous allez désormais, à l'instar des Amiga, rentrer facilement et rapidement les données, et en exécutant le programme générer un nouveau programme .COM. Le lancement de ce .COM commute mode Trainer/mode Normal à chaque appel. Entrez FastPatch avec un éditeur de texte ou avec votre BASIC, puis sauvegardez le sur un disquette vierge. Copiez FastPatch de la disquette vers le disque dur (ou une autre disquette) et rajoutez les datas avant de lancer votre BASIC.

WARNING!!!: En rentrant vos datas, assurez vous que le nom du fichier avec le point et l'extension comporte bien 12 caractères.

FASTPATCH V1.0

©JOYSTICK 1992 par Guillaume PERNOT

```
'FastPatch V1.0 (C) JOYSTICK 1992
10 C=0
   INPUT "Nom du programme destination (avec
20
     l'extension .COM) "; NOM$
3Ø OPEN "O", #1, NOM$
4Ø FOR I=1 TO 136
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
   IF C<>15458 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
90
    DATAS":CLOSE #1:KILL NOM$:END
100 READ LIGNE
110 PRINT #1, CHR$(LIGNE);
120 FOR I=1 TO LIGNE
130 READ BYTE$:B=VAL("&H"+BYTE$):PRINT #1,CHR$(B);
140 READ NOM$:PRINT #1,NOM$;
150 PRINT #1, CHR$(0);
16Ø FOR J=1 TO B*2
17Ø READ A$: PRINT #1, CHR$ (VAL("&H"+A$));
18Ø NEXT J
19Ø FOR J=1 TO 4
200 READ ADD$
210 PRINT #1, CHR$ (VAL("&H"+ADD$));
220 NEXT J
230 NEXT I
24Ø SYSTEM
25Ø DATA 8A, ØE, 88, Ø1, 32, ED, BE, 89, Ø1, 51, B8, Ø2, 3D, 8B
26Ø DATA D6,42,CD,21,73,Ø3,EB,6Ø,9Ø,8B,D8,8B,FE,83
27Ø DATA C7,ØE,8A,Ø4,32,E4,Ø3,F8,Ø3,F8,8B,ØD,83,C7
28Ø DATA Ø2,8B,15,B8,ØØ,42,51,52,CD,21,B4,3F,B9,Ø1
29Ø DATA ØØ,BA,ØØ,8Ø,CD,21,5A,59,B8,ØØ,42,CD,21,8B
300 DATA FE,83,C7,0E,8A,05,38,06,00,80,74,29,8B,D6
31¢ DATA 83,C2,ØE,8A,ØC,32,ED,B4,4¢,CD,21,B4,3E,CD
32Ø DATA 21,8B,FE,83,C6,ØE,8A,Ø5,32,E4,Ø3,FØ,Ø3,FØ
33Ø DATA 83,C6,Ø4,59,E2,93,B8,ØØ,4C,CD,21,8B,D6,83
34Ø DATA C2, ØE, 8A, Ø4, 32, E4, Ø3, DØ, EB, CF
350 'Ajoutez ici les DATAs
```

EYE OF THE BEHOLDER II

Pour avoir les vies infinies, dans START.EXE, recherchez Ø8 26 29 47 1B et remplacez par Ø8 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. (Guillaume PERNOT)

KNIGHTS OF THE SKY

Pour avoir les munitions infinies, recherchez dans FLIGHT.EXE FF 4F 6A et remplacez par 9Ø 9Ø. (Guillaume PERNOT)

ARKANOID II -REVENGE OF DOH

Pour avoir les vies infinies, recherchez dans REVOF-DOH.EXE 8Ø 3E 97 Ø4 ØØ 75 F3 et remplacez par 8Ø 3E 97 Ø4 ØØ EB F3. (Guillaume PERNOT)

SAND OF FIRE

Pour avoir les vies infinies, éditez SOF.EXE et remplacez FE 8F 11 27 par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

(Guillaume PERNOT)

CASTLES

Pour avoir de l'argent infini, recherchez dans le fichier 'CASTLES1.EXE', les octets 83 2E 16 81 32 et remplacez les par les octets 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, puis recherchez les octets 29 Ø6 16 81 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø, recherchez encore les octets 59 A3 16 81 et remplacez-les par 59 9Ø 9Ø, et enfin, recherchez les octets 29 36 16 81 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø.

(Guillaume PERNOT)

METHODE **D'UTILISATION DES PATCHES**

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont Pctools, avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must), et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni Pctools ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débugger.

Pour utiliser les patches

PC Tools 4.3

- * sous DOS, tapez **PCTOOLS**
- quand le programme est chargé, faites 2 fois
- * positionnez le curseur sur le fichier à éditer
- * tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa rechercher puis faites RETURN
- * tapez e
- * entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O
- * lancez le jeu normalement

Norton **Utilities 4.5**

- * sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son
- extension
- * faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN
- * tapez RETURN, et faites le modifications
- * faites 4 fois RETURN
- * lancez le jeu normale-

DEBUG

- * sous DOS, tapez **DEBUG**
- * quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme à éditer puis RETURN
- faites L
- scs:1ØØ tapez la_taille_du_fichier la_chaîne_à_recher-

La_chaîne_à_rechercher est une suite d'octets séparés par des

* Tapez RETURN

Le programme vous une adresse.Relevez là et faites

FL'adresse_relevée La_nouvelle_chaîne.La_ nouvelle_chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs.

- * Pour sauvegarder les modifications: faites rex RETURN, tapez la taille programme RETURN et w.
- * tapez q RETURN pour
- * lancez le jeu normale-

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombre bexadécimanx, tontes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16. De plus, le programme doit avoir l'extension .COM. Sinon utilisez les programmes

ACCESSOIRES

VPC - Vente Par Correspondance - VPC

SUPER FAMICOM (Jap) **GAMEBOY** Correcteur de couleur intégré 2 manettes, càble péritel, alim. PLUS 2 jeux : ACT RAISER & CASTLE VANIA 2390 DOUBLE DRAGON II 245 240 MEGAMAN 2 ROBOCOP II TORTUES NINJA II BEETLE JUICE BLADES OF STEEL PAPERBOY 2 ADAPTATEUR pour SUPER NES (permet de faire tourner les cart. US et Jap.) 180 ADAMS FAMILY CHESSMASTER BATMAN II HOOK F1 RACE (quadrup FINAL FIGHT GRADIUS III 565 245 4 joueurs) SUPER MARIO LAND JOE & MAC MYSTICAL NINJA PEBBLE BEACH SMARTBALL SMASH TV ISHIDO BUGS BUNNY II 245 BUGS BUNNY II SUPER HUNCHBACK TRACKMEET JACK NICKLAUS GOLF WWF WRESTLING TERMINATOR II 245 565 Et bien d'autres titres encore...

MEGADRIV DESERT STRIKER ICE HOCKEY PGA GOLF 420 420 PGA GOLF GOLDEN AXE SHINING IN THE DARK. THUNDERFORCE III STREETS OF RAGE RINGS OF POWER JOHN MADDEL 92 ALISIA DRAGON 420 475 475 420 475 420 450 BATMAN LAKERS V CELTICS F22 INTERCEPTOR 390 420 420 225 225 390 420 420

DARK CASTLE
BLOCK OUT
SUPER MONACO GP
CALIFORNIA GAMES
MARBLE MADNESS
KID CHAMELEON DONALD DUCK

450 365

Téléphonez! METTEZ DU SUPER DANS VOTRE CONSOLE

ACCESSOIRES BEESHU (U.S.A.) Manettes BEESHU le contrôle total de votre jeu!

GAMEBOY Loupe et éclarrage. Le must pour le confort, surtout dans l'obscurité.

GAMEGEAR MAGNIGEAR 13 Loupe agrandisseur d'écran

GEARMASTER 140

GAME CARE 55 Kit d'entretien pour GAME BOY, NES, SEGA MEGA et MASTER SYST., LYNX, etc.

Enfin une super manette avec prise en main facile - 3 tirs rapides indépendants - 8 switches multidirectionnels - Deux manches au choix - Jack écouteurs stéréo - Manette Socie antidérapant - Câble extra-long.

450

GIZMO MEGA

MEGADRIVE

La centrale de commande du PRO : 3 commandes autofire à vitesse variable - Ralenti réglable - Main gauche, main droite - Boutons turbo pour une puissance de tir maxi - Jack écouteurs stéréo - Socle antidérapant - Câble extra-long.

Et plein d'autres manettes pour NINTENDO, SEGA, PC, AMIGA...

A VOUS DE JOUER... SUR... PC

PC AT 386 SX 20MHz 1 MO de RAM, alimentation 200 W, 1 lecteur (3.5" ou 5.25") DD 40 MO, 2 sorties série, 1 sortie paralléle, 1 port joystick, carte VGA, clavier 102 touches et moniteur. Fourni avec DR

DOS 6.0. Monit. mono Monit. VGA couleur 7 360

OPTIONS

DD 80 MO, 2 sorties série, 1 sortie paralléle, 1 port joystick, carte VGA, clavier 102 touches et moniteur. Fourni avec DR DOS 6.0.

PC AT 386 DX 33 MHz

2 MO de RAM, alimentation 200 W, 1 lecteur (3.5" ou 5.25")

Monit. mono 8 890 Monit. VGA couleur 9 990

Lecteur 3.5" ou 5.25" Carte Fahrenheit 350 3.790

2 ANS de garantie PC AT 486 DX 33 MHz

2 MO de RAM, alimentation 200 W, 1 lecteur (3.5" ou 5.25") DD 80 MO, 2 sorties série, 1 sortie parallèle, 1 port joystick, carte VGA, clavier 102 touches et moniteur. Fourni avec DR

Moniteur SVGA couleur 11 790 1024x768

Sound Blaster 2 1 090 Sound Blaster Pro (avec pack 2 150

A PRIX CANON!

SUPPLEMENTAIRES:

DES JEUX PC

DISQUETTES 3.5" BOULDERDASH II FOOTBALL MANAGER ARCHIPELAGOS BACKGAMMON 60 BACKGAMMON GFL GOLF BOULDERD. CONS. KIT KING OF CHICAGO CARRIER COMMAND QUADRALIEN 60 80 CISCO HEAT

COLOSSUS CHESS MEGAFORTRESS (HD) 130 180 BALLISTIX 3D CONSTRUCTION KIT COLOSSUS BRIDGE BLOODWYCH 180 130 INTERNATIONAL KARATE KING OF CHICAGO DISQUETTES 5.25" 60 130

CARRIER COMMAND 130 130 SARGON 4 STARRAY STARGLIDER 90 130 60 QUADRALIEN 130 BAD BLOOD MIG 29 XENON 2 EYE OF HORUS 150

Société Européenne de Distribution Inform

Tél.: (1) 45 89 65 01

Fax: (1) 45 88 63 82

75013 PARIS

51 bd Auguste-Blanqui

VOUS AVEZ UN AMIGA...

NOUS AVONS DE QUOI LE NOURRIR! SUPER PROMOS!! CONSULTEZ-NOUS

NOUS AVONS ENCORE D'AUTRES JEUX A VOUS PROPOSER SUR CONSOLES ET PC Demandez-nous la liste (joignez 5 francs en timbres par machine), remboursés si commande.

Les marques et modéles déposés cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Offres valables dans la mesure des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis. Prix en francs TTC, départ Paris. Port poste Collssimo jeux 30 F, accessoires 50 F, cartes 70 F (+10 F par jeu ou accessoire complémentaire). Contre-remboursement + 40 F. Configuration PC port transporteur express 350 F. Contre-remboursement transporteur: nous consulter. E.D.I.

BON D	E	COMMANDE
lo corco commo	obdo	

Nom			
			_
C. Postal	Ville		
Qté	Article	Prix unit.	

Qté	Article	Prix unit.	□ Chèque
			☐ CCP ☐ Contre-Remboursement ☐ Mandat CCP ☐ Mandat postal ☐ Carte bancaire
Frais de port	nent (si besoin)		expire à/

TOTAL

☐ Mandat CCP ☐ Mandat postal ☐ Carte bancaire
expire à/
DATE
Signature

PC & COMPATIBLES

SAMURAI

PREHISTORIK

CRACK DOWN

Pour le koku infini, dans SAMURAI.EXE, recherchez 8B 87 96 44 2B C6 et remplacez par 8B 87 96 44 9Ø 9Ø. (Guillaume PERNOT)

WRATH OF THE DEMON

Pour choisir son level de départ, éditez le fichier 'WRATH.EXE' et recherchez C6 Ø6 61 ØC Ø1 et remplacez le Ø1 par le level. (Guillaume PERNOT)

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Tapez le listing suivant, sauvez le sous SIM.DEB et lancez le en tapant DEBUG <SIM.DEB >NUL pour avoir les vies et l'argent infini. nsimpsons.exe

ANOTHER WORLD

(Guillaume PERNOT)

Voici les codes d'accès aux différents niveaux de ce jeu: HTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, KRFK, KLFB, DDRX, HRTB, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK. (Stéphane KOHNTOPP)

Tapez "CHEAT" au clavier pour lancer le jeu (comme si cela était le nom du jeu sur votre disquette ou votre disque-dur) puis tapez Return (envoi, entrée, retour chariot, retour etc). Le jeu va se charger. Quand le personnage apparaît, appuyez sur les touches 1, 2,4 et 5 (NDLR: Notre cher lecteur n'a pas précisé si on taper les touches en même temps ou à la suite... donc essayez les deux). Vous aurez ainsi le temps, les vies, la bouffe et l'énergie infinis.

(Dang Bor N'GUYEN)

CIVILIZATION

Faites une sauvegarde de votre partie sur une disquette vierge puis prenez un éditeur de secteur et éditez-la. Allez aux offsets 314 et 315 et mettez les octets 79 79 (un pour chaque offset). Cela vous permet d'avoir 3ØØØØ\$ en poche. (Stéphane SUROWKA)

LEMMINGS

Tapez ce programme avec un éditeur de texte et sauvegardez le sous LEM.DEB, puis exécutez le en tapant DEBUG <LEM.DEB >NUL: nvgalemmi.exe l g12C t g2ØF t ecs:4724

1 (mettre 2 si vous êtes en EGA)

(Guillaume PERNOT)

Faites une sauvegarde de votre partie dès le niveau 1. Ensuite, prenez un éditeur de secteur et éditez la sauvegarde. Le premier octet de la sauvegarde représente le niveau dans lequel vous jouez. Remplacez la valeur de l'octet par un chiffre hexadécimal de Ø1 (niveau 1) à 1Ø (niveau 16 car en hexadécimal). L'octet Ø28 représente le nombre de crédits dont vous disposez. Mettez-y FF ainsi qu'à l'octet 128 (qui sert à peut prés à la même chose). Sauvegardez le tout et reprenez votre jeu et la partie sauvegardée. Vous aurez ainsi le choix du niveau et les crédits infinis. (Ahmed ZEDIAR)

ROCK'N'ROLL

Pour avoir les vies et l'argent infinis:

prenez un Debugger (genre TD386), chargez ROC-KROLL.EXE, allez cs:ØØ2A (avec TD386, déplacez le curseur bleu vers le bas jusqu'a cs:ØØ2A et faites F4), exécutez le RETF (faites F8), allez en cs:Ø155, exécutez le JMP, allez en cs:Ø1ØD, allez dans le CALL (faites F7), allez en cs:ØDØF (Ctrl-G, puis tapez cs:ØDØF), remplacez le "dec word ptr [4894]" par "nop nop nop nop", puis allez en cs:13BC, remplacez le "sub word ptr [ØØ16],ØØØ7" par "nop nop nop nop", allez enfin 11E8:2BØ7 et remplacez le "mov [ØØ16],ax" par "nop nop nop". Lancez le programme (F9). (Guillaume PERNOT)

PREMIER MAIL ORDER

		AMIGA	PC	
1/2 MEG UPGRADE		299		
3D CONSTRUCTION KIT	299	349	349	
4D DRIVIN		189	249 249	
ADDAMS FAMILY AFTERBURNER	199	199 89	199	
AIRBUS	299	299 199		
ARBUS ALEN STORM ALTERED BEAST ANOTHER WOPLD AP8	89	89		
ANOTHER WORLD	249	249 89	89	
ARACHNOPHOBIA	89	89	. 249	
ARMOUR GEDDON	199	199		
ARSENAL FC. * ASHES OF EMPIRE * B-17 FLYING FORTRESS *	249	199 249	249	
B-17 FLYING FORTRESS *	89	249 89	249	
BATMAN THE MOVIE	89	89 89		
BIT HIMS FORHERS * BATMAN CAPED CRUSADER BATMAN THE MOVIE BEACH VOLLEY BEASTBUSTERS BUDS OF PREY BLACK CEYPT *	199	199 299		14
BLACK CRYPT *	. 249	249		1
RUIE BROTHERS	199	249 199	249 189	513
BUNANCA DEUS #	80	199 89		
SUDOKAN	90	89 89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89	
SUDORAN CARAL CALIFORNIA GAMES CAPCOM COLLECTION CAPTAIN PLANET	199	299 199		
CASTLES		249	249 249	
CHAOS ENGINE *	199	199	299	
CENTURION CHAOS ENGINE * CHUCK YEAGER COMBAT CISCO HEAT CIVILISATION	199	. 199		
CIVILISATION CONFLICT EUROPE CONTINENTAL CIRCUS CRICKET (I MEG)	89	299 89	299 89	
CONTINENTAL CIRCUS	89	89 119		
CURSE OF THE AZURE BONDS	•••	447	249	
DATEV TUCKIDSON	80	AO.		
DAS BOOT DEATH KNIGHTS OF KRYNN (I MEG) DEATHERINGER DEMOSGATE # DEUTEROS		249	249	
DEATHBRINGER	249	249	249	
DEMOSGATE * DEUTEROS DOUBLE DOUBLE BILL	249	249		
DOUBLE DRAGON 3	199	199		
DOUBLE DOUBLE BILL DOUBLE DRAGON 3 DRAGON NINJA DRAGON SPIRIT	89	89 89	89	
DRAGON SPIRIT ELF ELITE +	199	199	349	
EIVIRA 2		299 249	299 249	
ELVIRA 2 EPIC * EURO SOCCER * ETE OF THE BEHOLDER	199	199		
EYE OF THE STORM *	249	249 249	249 249	
FII7A NIGHTHAWK FI5 STRIKE EAGLE 2 FI5 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK .	299	299	349	
FIS STRIKE EAGLE SCENARIO DISK . FIS STEALTH FIGHTER	199	249	119 249	
FACE OFF	199	199		ш
FALCON 3 * FERRARI FORMULA 1 FINAL FIGHT	89	89	449 89	
FINAL FIGHT	199	199 249	249	ш
FLIGHT OF THE INTRUDER	299	299 199	299	
FIAGE FLIGHT OF THE INTRUDER FOOTBALL CRAZY FORSOTTEN WORLDS FORMULA ONE GRAND FRIX	89	89	299	
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	177	299 199	299	
GHOSTBUSTERS 2	89	199 89		
GLOBAL EFFECT (1 MEG) *	199	249	249 199	
GODS	199	199		
GRAHAM GOOCH WORLD CRICKET	249	199 249	249	
HARD DRIVEN	89	89	349 89	
HARLEQUIN	199	199 89		
HEIMDALL	299	299 199	299	
HEROQUEST DATA DISK	99	99	0.0	
HOME ALONE	199	249 199	249	
HUMANS * HUNTER	199	199 249		
17 ±	80	89 199	199	
IMMORTAL INDY HEAT INDY JONES CRUSADE ACTION IAGUAR XJ220 *	199	199		
INDY JONES CRUSADE ACTION IAGUAR XJ220 *	199	89 199	89	
JIMMY WHITES SNOOKER	447	249 199		
JOHN MADDEN *		199		
NICE OFF + EXTRA TIME		99		
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	89	129 89		
RICK OFF 2 (1 MEG) RICK OFF 2 FINAL WHISTLE RICK OFF 2 RETURN TO EUROPE RICK OFF 2 WINNING TACTICS	79 S9	79 59		
KLAXX	89	89		

	-		-
	ST	AMIGA	PC
KNIGHTMARE	249	249	249
KNIGHTS OF THE SKY LAST NINJA 2	299	299 89	299
LAST NINJA 3 LEMMINGS		199	299
LEMMINGS CONSTRUCTION KIT * LEMMINGS DATA DISK	. 199	199 149	
TICENCE TO VIII	80	RO	89 . 349
LOMBARD RALLY LORD OF THE RINGS MI TANK PLATOON	89	89 249	299
MI TANK PLATOON	249	249	349
MAGIC FLY MAGIC POCKETS MAN UTD EUROPE	199	199 199	
		100	. 299
MICROPROSE GOLF	299	299	299
MIG 29 SUPER FULCRUM	299	299 299	349
MEGAFORTRESS MICROPROSE GOLF MIDWINTER 2 MIG 29 SUPER FULCRUM MIGHT AND MAGIC 3 MOONSTONE	249	329 249	
MOONWALKER MYTH NEW ZEALAND STORY		249	89
NINJA COLLECTION	. 147	89	
OPERATION WOLF	. 89 . 199	89 199	
PAPERBOY 2 *	. 199 .∽199	199 199	
OFFERRION WOF OUTRIN EUROPA PAPERBOY 2 * PAPASOL STARS PEGASUS PEGA GOLF COURSES PEA TOWN GOLF	. 199	199	129
PGA TOUR GOLF PINBALL DREAMS PITFIGHTER	. 249	199 249	199
PITFIGHTER	. 199	199 89	
POOLS OF DARKNESS POPULOUS		249	249 99
POPULOUS 2	. 249 . 59	249 S9	249 59
POWERDRIFT	. 89	89 249	
POWERMONGER DATA DISK 1	. IIIY	89	
D TYDE	RQ.	89	
R TYPE 2 RACE DRIVIN RAILROAD TYCOON	. 199	199 299	299
RAINBOW COLLECTION	. 189	189	299
RAINBOW COLLECTION RAMBO 3 RBI 2 BASEBALL	. 249	89 249	249
RED BARON	. 89	89	349
RENEGADE ROBIN HOOD	199	69 199	69 199
POROCOP 3	. 249	249	249
RODLAND	. 199 . 199	199 199	
RULES OF ENGAGEMENT	. 89	199 89	
RULES OF ENGAGEMENT RUN THE GAUNTLET SECRETS OF THE LUFFTWAFFE SENSIBLE SOCCER *	. 249	349 249	
SHADOWLANDS	. 247	647	249 249
SHADOW SORCEROR SHINOBI SHUFFLEPUCK CAFE SHENT SERVICE 2	. 89 . 89	89 89	
			349 249
SIM ANT * SIM CITY + POPULOUS SIM EARTH	. 249	249	299
SIM EARTH SKI OR DIE SMASH TV	. 199	89 199	89
SPACE 1889	. 249	249 299	249 299
SPACE GUN	. 199	199	
SKI OR DIE SMASH TV SPACE 1889 SPACE ACE 2 SPACE GUN SPACE CRUSADE SPECIAL FORCES (1 MEG) SPEEDBALL 2 SPIRIT OF EXCALBUR STARFLIGHT 2	199	199	249
SPIRIT OF EXCALIBUR	. 249	249	249 199
STAFFLIGHT 2 STRIKEFLEET STEIN POKER 2 + DATA SUPERCARS 2 SUPER MONACO SUPER CA	. 199	199 79	• • •
SUPERCARS 2	. 199	199 199	
SUPER SEGA	100	249	
SUPER SEGA SWITCHBLADE 2 TEAM JAGUAR * TEAM YANKEE 2	. 249	249	299
TEAM YANKEE 2 TERMINATOR TERMINATOR 2	100	100	. 299
TEST DRIVE 2 COLLECTION	. 199	249	299
TEST DRIVE 2 COLLECTION TEST DRIVE 3 THE SIMPSONS THUNDEPHAWK TIP OFF TOOBIN TURBO CHALLENGE 2 TURBO OUTRUN UITIMA 6. UNTOUCHABLES WOLLPCHILD WORLD CLASS RUGBY WORLD CLASS RUGBY WORLD CLASS RUGBY WORLD CLASS RUGBY	. 199	199	299
TIP OFF	. 199	199	199
TURBO CHALLENGE 2	. 199	199	89
TURBO OUTRUN ULTIMA 6	. 249	89 249	249
WILD WHEELS	. 199	199	69
WOLFCHILD	. 199	199 199	
WORLD CUP CRICKET WORLD SERIES CRICKET WORLD WRESTLING FED	. 249	199 249	
WORLD WRESTLING FED	. 199	199 199	249

SEGA MEG	GADRIVE
SEGA IVEN	PACMANIA PACMANIA PACMANIA PAGA TOUR GOLF 349 PITTIGHTER 349 PITTIGHTER 349 RAMBO 3 REVENGE OF SHINOM 299 RINGS OF POWER ROBOCOD/JAMES POND 2 349 ROLLING THUNDER 2 349 ROLLING THUNDER 2 349 SENNA SUPER MONACO * 359 SENADOW DANCER 299 SHADOW DANCER 299 SHADOW DANCER 299 SHADOW OF THE BEAST 349 SPIDERMAN 349 STREETS OF RAGE 359 STREETS OF RAGE 359 STREETS OF PROD 35PER MONACO GF 25PER MONACO
MOONWALKER 299 MS PACMAN 349	ZANY GOLF
GAME	GEAR OUTRUN 219 PENGO 159 PSYCHIC WORLD 159 PUTTER GOLF 219 SHNOBI 219 SPACE HARRIER 219 SONIC THE HEDGEHOG 249 SUPER GOLF 249 SUPER GOLF 249 WONDERBOY 159
MASTER	
ACE OF ACCESS 279 ATTERBURNER 279 ALIEN STORM 299 BACK TO THE FUTURE 2 279 BACK TO THE FUTURE 2 279 BACK TO THE FUTURE 2 279 BANKTERIAL NIGHTMARE 279 BANKTERIAL NIGHTMARE 279 BONANZA BROS 279 BUBBLE BOBBLE 279 CALIFORNIA GAMES 279 CASINO GAMES 279 CASINO GAMES 279 CHASE EG 279 DOUBLE DEAGON 279 DOUBLE DEAGON 279 DUCK TALES 279 FUNTSTONES 279 GLOC 279 GLOC 279 GAUNTLET 279 GOLDEN AKE WARRIOR 279 GOLDEN AKE WARRIOR 279 ROLDEN AKE WARI	MOONWALKER 279 M5 PACMAN * 279 OFERATION WOLF 279 OUTRUN 279 PACMANIA 299 PACMANIA 299 PACMANIA 299 PACMANIA 299 PACMANIA 299 PALE 299 PALE 299 PALE 299 PALE 299 PALE 299 PALE 299 RASTAN 279 RASTAN 279 RC GRAND PRIK 279 RUNNING BATTLE * 279 SHADOW DANCER 279 SHADOW DANCER 279 SHADOW OF THE BEAST 299 SIAPP SHOTO 279 SONIC THE HEDGEHOG 299 SUPER MAN 279 SUPER MAN 279 SUPER MONACO 279 SUPER MONACO 279 TURBO OUT RUN 279 TURBO OUT RUN 279 TURBO OUT RUN 279 THUNDERBIADE 279 VIGILANTE 279 VIGILANTE 279 WONDERBOT 3 279 XENON 2 279
ADDAMS FAMILY	NAVY SEALS 229

Pour les titres marques *, telephonez pour confirmation de disponibilite.

Pour commander, veuillez envoyer un cheque bancaire ou le numero de votre carte de credit (MasterCard. Visa,
Carte Bleue) en indiquant la date d'expiration, a:

Trybridge Ltd., 8 Buckwins Square, Burnt Mills, Basildon, Essex SS13 1BJ, Angleterre.

Jeux Grack

PC & COMPATIBLES

SUPER SPACE INVADERS

Dans INVGAME.EXE, recherchez FF ØE EB Ø2 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, puis recherchez FF ØE ED Ø2 et mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. Ensuite, recherchez ØØ 74 48 et remplacez par Ø3 9Ø 9Ø et un peu avant, vous trouverez un 8Ø BD a remplacer par C6 85. (Guillaume PERNOT)

WILD STREETS

Pour avoir les vies infinies: avec un éditeur de texte ASCII, tapez le texte suivant, sauvegardez le en WILD.DEB et sous DOS, tapez DEBUG <WILD.DEB >NUL.

nwild.com l g3Ø4 t gØØ29 t gØ1Ø2 t gØ2A5 t ecs:Ø8Ø1 9Ø 9Ø

MAGIC CANDLE 2

(Guillaume PERNOT)

Pour avoir l'énergie infinie et les trésors infinis, avec un éditeur de secteur, recherchez dans MC2.EXE 33 C9 88 Ø7 8Ø 3E et remplacez par 33 C9 9Ø 9Ø 9Ø 3E, puis dans fffar.mco, recherchez Ø2 C6 2B 46 ØE 79 12 et mettez Ø2 C6 9Ø 9Ø 9Ø 79 12 et enfin dans PØ6.MCO remplacez 88 87 CA ØØ 8A 44 ØC par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 8A 44 ØC.

(Guillaume PERNOT)

D/GENERATION

Pour avoir les vies infinies, recherchez FE ØE 46 38 AØ et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø AØ.

(Guillaume PERNOT)

GOLDEN AXE

Enfin les vies infinies:
Sous DOS, tapez REN
AXE.DAT AXE.EXE puis
tapez le listing suivant avec
un éditeur de texte, sauvez
le comme AXE.DEB et lancez
le en faisant DEBUG
<AXE.DEB > NUL.

<axe.Deb > Not.

naxe.exe

1
g2A

t
g155

t
g8

t
ecs:324Ø
EB ØA
ecs:2AØ4
9Ø 9Ø 9Ø
g
q
(Guillaume PERNOT)

THE GODFATHER

Qui n'est pas arrivé à la fin de Godfather? Peut être celui qui n'a pas recherché dans GOD.EXE FF 9Ø 74 ØB C7 Ø6 EA et qui ne l'a pas remplacé par FF 9Ø 9Ø 9Ø C7 Ø6 EA.

(Guillaume PERNOT)

CATACOMB

Pour activer un cheat mode, qui vous permettra d'augmenter vos fioles, clés, trésors, missiles B et missiles N. Il vous suffit pendant le jeu d'appuyez sur les touche 'R' et 'E' simultanément. (Julien LOUYOT)

LOGICAL

Pour avoir les vies infinies et passer le niveau à chaque fois, avec un éditeur de texte (E.COM du DOS), entrez le listing suivant, sauvegardez le en LOGICAL.DEB suivant et lancez le en faisant DEBUG <LOGICAL.DEB >NUL.

nlog.exe
l
g2A
t
g155
t
g1F
t
ecs:Ø3BF
9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
g
q
(Guillaume PERNOT)

TORTUES MUTANT NINJA TURTLES

Afin de sauter beaucoup plus haut, accroupissez-vous avant de sauter, ceci permettra d'éviter de longs détours. (Fabrice VERASTEGUI)

MARIO ANDRETTI

Pour avoir plein de sous, éditer votre fichier de sauvegarde au secteur Ø à l'offset 126 et tapez 5ØC3. (Cyril POISSONIER)

ELITE

Pour avoir plein de sous, éditer votre fichier de sauvegarde au secteur Ø à l'offset 136 et tapez 4Ø42ØF. Votre compteur ne sera correcte que lorsque vous ferez un achat. Pour avoir tout plein de matos, allez au secteur Ø offset 12Ø et tapez Ø4 Ø1 Ø1 Ø1 Ø1 Ø1 Ø1 Ø1 Ø1. (Cyril POISSONIER)

THE GODFATHER

(FASTPATCH V1.0)

999 'Vies infinies pour The Godfather par Guillaume PERNOT .EXE",74,ØB,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,ØA,3A 1000 DATA 1,2, "GOD

MAGIC CANDLE II

(FASTPATCH V1.0)

999 'Uses et énergie infinie pour Magic Candle 2 par G. PERNOT

1000 DATA 3

.exe",88,07,90,90,00,00,79,C0 1010 DATA 2, "mc2

1020 DATA 3, "fffar

.mco",2B,46,ØE,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,AE,1D

1030 DATA 4, "p06

.mco",88,87,CA,ØØ,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,BØ,Ø2

SUPER SPACE INVADERS

(FASTPATCH V1.0)

999 'Tout infini pou Super Space Invader de Domark par G. PERNOT

1000 DATA 4

1010 DATA 4, "invgame .exe", FF, ØE, EB, 02, 90, 90, 90, 90, 00, 00, 14, 4F

1020 DATA 4, "invgame .exe", FF, 0E, ED, 02, 90, 90, 90, 00, 00, 28, 4F

1030 DATA 2, "invgame .exe", 80, BD, C6, 85, 00, 00, 35, 78

1040 DATA 3, "invgame .exe", 00,74,48,03,90,90,00,00,39,78

ORMATIOUE ORMATIQUE

UITIMA ESPACE COMPATIBL

PARIS: 5, Bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31 LILLE: 72/74, Rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09 MARSEILLE : 26, Rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

Matériel testé 72 heures, garantie 1 an, les prix sont ttc est revisables sans préavis, les promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences.



386 SX 25 MHz

lisque dur 45 Mo - Boitier mini tower Alimentation 200 W

Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère lecteur HD au choix

ports séries - 1 port parallèle port joystick - Carte controleur 2HD 2FD larte et écran SVGA (1024 x 768 max)

Clavier 102 touches



Sound Blaster 8280^r) 🕡

7280 FTTC

(avec carte sonore

même configuration avec

486 DX 33 MHz

156 ko de mémoire cache Mo Ram ext. à 32 Mo sur carte mère configuration de base



11480 FTTC

(avec carte sonore Sound Blaster 12480F)

386 DX 33 MHz

- Disque dur 45 Mo - 128 ko cache

- Boitier mini tower - Alimentation 200 W

- 2 Mo Ram exten, à 32 Mo sur carte mère

- 1 lecteur HD au choix

2 ports séries - 1 port parallèle

- 1 port joystick - Carte controleur 2HD 2FD

- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)

Clavier 102 touches



7980 FTTC

(avec carte sonore Sound Blaster 8980f) (

même configuration avec

486 DX 50 MHz

- 256 ko de mémoire cache

- 2 Mo Ram ext. à 32 Mo sur carte mère

+ configuration de base



15180 FTTC

(avec carte sonore Sound Blaster 16180°)

OPTIONS:

supplèment à ajouter aux configurations

à la place du disque dur de 45 Mo

+ 700^f + 1200^f - Disque dur 85 Mo

- Disque dur 105 Mo + 1700^f - Disque dur 120 Mo

PROMOTION: à la place du Moniteur SVGA Moniteur Multisynchro 17", 1280 x 1024 + 5990^f non entrelacé, 0,26 pitch

DIVERS :

420F - Lecteur supplémentaire 330^f 650^f 1 Mo Ram supplémentaire - MS Dos 5.0 1690F Windows 3.1 + MS Dos 5.0 320^F - Joystick Gravis 2490F

- Moniteur 14" SVGA - Moniteur 17" Multisynchro

1280 x 1024 non entrelacé - Carte Vidéo 1 Mo

Orchid Prodesigner II

- Carte Vidéo Orchid Farenheit 1280°

Sound Blaster II - Sound Blaster Pro II

1490F 3590^F 1090F

8990F

1890F





ternam, gigantesque parc d'attractions virtuelles à l'échelle d'une planète, est la proie d'un virus qui a déréglé tout le système. Chacune des îles correspond à une époque. Cette fois-ci, nous sommes à la révolution française et pour sortir de cette île, il faudra avoir l'autorisation des deux Barons.



1 • Allez, avant de nous y mettre, voici la photo que tu avais demandée. Eh oui, j'étais ainsi avant d'être digitalisée dans le complexe informatique d'Eternam.

Remarque, à chaque chose malheur est bon puisque je peux maintenant t'aider.

2 • Avant de rentrer dans la ville, il faut se rendre au temple de la Rose et surtout récupérer une lettre. Cette dernière, donnée à Mariane, vous permettra de récupérer



une cocarde révolutionnaire qui fait office de laisserpasser. Sans elle, tu ne pourrais circuler librement dans la ville.



3 • Si jamais tu rencontres Regis qui te demande le mot de passe, essaye de ruser. Ce ne

sera pas très difficile puisque Régis est décidément très con. Et méfie-toi des voleurs. A dire vrai, seul le comp-

table est honnête.

4 • Avant de traverser le pont, discute avec le pêcheur. Il t'apprendra sûrement que deux Barons, c'est deux fois plus de taxes et que le peuple en a assez. Cela dit, ne le dérange pas trop et méfie-toi de l'eau, extrêmement ferrugineuse dans la région.

5 • En route pour la ville. Au bout de ce pont, tu trouveras un marchand de boussoles exhibant sa marchandise à l'air libre. Achète-lui en une, elle te sera utile pour continuer.







6 • Si tu n'as pas de quoi acheter la boussole, il faudra gagner des sous. Essaye de te battre contre la terreur locale.

Pour le vaincre, tu devras sortir ton petit couteau et en profiter pour lui

sectionner sauvagement... l'élastique de son short! Même si tu as de quoi payer, tu dois te battre.

7 • A l'époque, on ne rigolait pas avec l'écologie. En marchant sur une pelouse interdite bordant la propriété du Baron de Basseville, tu t'exposes



à de très graves problèmes et l'aventure risque de tourner court. C'est bête, il s'en fallait d'une tête.



8 • Le juge, qui a probablement d'autres chats à fouetter, a des manières assez expéditives. Ne perds pas courage et garde la tête froide. Çarde la tête, même.

9 et 10 • Une fois en prison, écoute ce qui se dit dehors et soit généreux avec les enfants. Ils t'indiqueront un passage secret qui permet de sortir de la cellule.



Ouf! tu l'as échappé belle. En effet, contrairement à l'île de départ dans laquelle il n'est pas possible de

mourir, ici on ne te fera pas de cadeaux.

11 • Retourne chez le Baron de Basseville afin d'obtenir ta première autorisation, puis vas faire un tour à la cuisine.

Tu devrais trouver des graines qui te permettront de

te permettront de délier la langue du perroquet de l'entrée.



Une fois chez hauteville, écoute bien ce qu'il te demande.

Eh oui! j'espère pour toi que tu as bien l'appareil photos...

14 • Cachetoi derrière le paravent de la Baronne et prends la photo compromettante. Si tu souhaites voir les dessous de l'affaire (il

prends la noto comcomettante.
tu souhaites
ir les dessous

paraît que c'en est une!), patiente un peu avant de la flasher. Parle ensuite au pianiste qui t'apprendra que la fille du

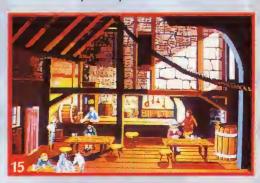
> Baron a été kidnappée.



15 • Dans cette ruelle, prends la raquette, le thermomètre, la boule et ensuite la carte solaire, puis

va à la Guilde, dans l'auberge. Au barman, réponds 2, 2, bois une bière pour te remettre puis réponds encore 2.

Voilà, tu peux prendre le bateau pour le dungeon suivant. Bonne route et rendezvous le mois prochain avec un niveau plus compliqué.







Alain Huyghues-Lacour



I'm Destroy

LE CES : UNE

EDITO

Même si je vous le dis, vous n'allez pas me croire. Allez on se risque malgré tout, ne dit-on pas qui ne tente rien n'a rien? Ces quelques lignes sont écrites à l'armée sur l'ordinateur que j'ai au préalable bourré de jeux —c'est un PC d'accord, mais c'est déjà mieux que rien!—, dans mon bureau (ah ouais, je ne vous l'avais pas dit, je bosse dans un bureau), il n'y a personne pour l'instant, ce qui me permet d'écrire ce petit édito. Je ne me gêne donc pas. Si un jour vous avez le malheur de partir pour défendre la France et si l'armée ça vous prend un peu la tête, demandez autant que possible de vous faire muter à la base de Balard, vous verrez c'est super nickel. Les adjudants, chefs et autres adjudant-chefs sont tous très gentils. Particulièrement ceux de mon bureau. Laissez-moi vous les présenter. Mon adjudant-chefest une personne charmante, avec ces grandes moustaches, il ressemble comme deux gouttes d'eau à un gentleman Grand-Breton, toute la journée il travaille dur et fait du bon travail pour notre mère patrie. Adjudantchef Zebu est un homme bien. Ensuite, nous avons la sous-chef, l'adjudant chef Balaise. C'est une jeune femme dans la fleur de l'âge, toujours de bonne humeur et prête à chaque instant à aider son prochain. Toute la joumée, elle travaille dur et fait du bon travail pour notre mère patrie. Toujours suivant la hiérarchie, je suis extrêmement fier de parler de l'adjudant Poulet. Cet homme est un véritable citadin, toujours la cigarette à la bouche, il adore respirer les gaz d'échappement, vivre dans le béton et rester enfermé dans son bureau pour trouver des nouveaux plans d'attaque en cas d'invasion ennemie, c'est un fou, une bête de guerre et en plus il aime ça, le bougre! Toute la joumée, il travaille dur pour notre mère patrie. Voilà, voilà, enfin nous arrivons à la demière personne de ce bureau et pas la moindre puisqu'il s'agit du (de la) chef Gibier, un top modèle qui ne ferait pas honte au magazine Playboy en poster central celui qui reste toujours collé. Elle aussi, elle travaille dur pour notre mère patrie. Toute cette équipe est extraordinaire et travaille commme des forçennés. Jamais, ô grand Dieu non jamais, ils ne se servent de moi pour des corvées, comme coller des trucs inutiles sur des boîtes qui ne servent jamais ou comme passer l'aspirateur sur la moquette qui vient d'être posée. Voilà je voulais que cela soit dit, c'est dit.

Aviateur J'm Destroy Le couteau sous la gorge.

Oui, le CES de Chicago fait en quelque sorte office de détonateur. Alors que le nombre de jeux testés est un petit faiblard ce mois-ci, les sorties étant plutôt annoncées pour le courant de l'été, le CES de Chicago a complètement dynamisé le marché.

Une tonne de société, présentaient une tonne de milliard de jeux sur tous les formats, sur portables ou sur seize bits les nouveautés étaient nombreuses et les yeux des badauds, dont je faisais partie, s'écarquillaient de façon étonnnante. Faut dire que la joie de voir autant de titres et d'entendre autant d'annonces était un plaisir, presque incommensurable. Alors ne perdons plus un instant et annonçons de ce pas, ce qui doit être annoncé. Et bordel de nom de Zeus qu'est ce qu'il y en a !!!

consoles news

RITABLE DYNAMITE

WPER FAMICOM

On commence par un titre qui n'est pas un eu. Comment donc sur console, il n'y a pas que des jeux?! Eh bien oui sur console, il nya pas que des jeux. Mario Paint and Mouse est la contrepartie Super Famicom de Art Alive sur Megadrive. Avec la possibilité d'ajouter des sons aux images, Mario Paint And Mouse comme son nom l'indique ntroduit également dans le monde des produits sur console, un périphérique qui a largement fait ses preuves sur micro: la souis. Très pratique et très simple d'utilisation, a souris est d'une précision et d'une aisance tout à fait exemplaire. Dans un avenir proche, nous devrions également voir de nombreux eux utilisant cette accessoire.

Dans Super Mario Kart, le personnage étiche de Nintendo est une fois de plus à honneur. Cette course de karting se déroule à la manière de F-Zero. Là, où Super Mario Kart se différencie par rapport à ce dernier, c'est par la possibilité de pouvoir jouer à deux simultanément, chacun contrôlant son propre écran. Avec des options de jeu intéressantes et très originales, Super Mario Kart est annoncé pour la fin de l'année. Un gros hit en perspective chez Nintendo qui entre parenthèse continue à faire très fort.

Peut être moins intéressant pour nous Français, Nintendo prévoit également pour une sortie dans le courant de cette année une simulation de football américain: Super Play Action Football. Avec une scrolling assez novateur et des dizaines de lactiques de jeu disponibles, cette simulation



Mario Paint and Mouse



Super Mario Kart



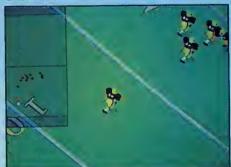
Blaze on

permet également, à chaque instant, au joueur d'avoir la position de chacun des membre de l'équipe sur le terrain. Excellement réalisé, cette production devrait recevoir les faveurs du public américain. Mais je doute fort une fois de plus qu'en France, Super Play Action Football fassent de nombreux adeptes.

Alien Vs Predator est une des formules d'Activision pour essayer de dynamiser les ventes. En ajoutant les droits de deux films de science-fiction à grand spectacle, Activision espère beaucoup. Le jeu lui n'est rien d'autre qu'un vulgaire jeu de baston des loguel vous êtes la hête.

dans lequel vous êtes la bête.

Mechwarrior est un jeu un peu spécial dans lequel vous êtes un aventurier futuriste en lutte avec d'autres pilotes inter-sidéraux. A mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, Mechwarrior propose des graphismes a en faire tomber plus d'un sur son derrière!



Super Play Action Football



Mechwarrior



Hit the Ice



The mystical Quest

Blaze on est un Shoot'Em Up des familles comme on en connaît des milliards sur Megadrive. Vous me direz que nous sommes sur Super Famicom, n'empêche... Aux commandes d'un vaisseau spatial hyper sophistiqué et sur-armé de bombes thermonucléaires et de laser incroyable, vous devrez dynamiter net sur place tous les adversaires tous les asticots pervers et puants qui se présenteront à l'horizon. Avec d'excellents graphismes et une bande sonore tout à fait exemplaire, ce jeu de dire devrait se placer dans une bonne moyenne de jeux sur Super Famicom.

de jeux sur Super Famicom.

Issu de la PC Engine, **Hit The Ice** est un jeu de Hockey haut de gamme dans lequel pour gagner il ne suffit pas de savoir manier que la crosse et le palet. Pour vaincre dans Hit The Ice, il faut également savoir jouer des pieds et des poings tant cette simulation est violente. Utilisant le mode 7 de la Super Famicom, cette simulation devrait être remarquable.

Voilà, désormais la Megadrive n'est plus la

seule console à avoir l'exclusivité des adaptations de dessins animés. En effet, la vedette de Walt Disney, Mickey Mouse débarque sur Super Famicom dans **The**Mystical Quest de Capcom. Ô

combien célèbre pour son adaptation de Street Fighter II, Capcom récidivee dans le brio avec ce titre ...

la référence consoles



Super Buster Brothers

haut en couleur. Bien embêté par ce qui lui arrive Mickey, se verra confié une mission très périlleuse. En traversant des paysages

d'une excellente qualité graphique. The Mystical Quest devrait être un des jeux les plus appréciés sur la console seize bits de Nintendo. Issu des salles d'arcade et des micros sous le nom de Pang.



Desert Strike

Super Buster Brothers est un jeu hyper rigolo. Vous êtes un chasseur, mais pas n'importe quel type de chasseur; un chasseur de bulle. Pour marquer des points et pour passer au niveau supérieur vous devrez tirer avec votre pistolet sur toutes les bulles qui se présentent à vos yeux. Le problème est que lorsque vous en toucher une, celle-ci de subdivise en deux bulles plus petites, c'est une véritable galère, mais c'est rudement efficace.



Shadowrun

Connu principalement pour être un jeu de plateau, **Shado wrun** est un jeu de rôle futuriste qui se déroule dans les années 2050 et des cacahuètes ou des caramels mous, je ne sais plus vraiment. Le héros de cette aventure devra chercher la cause du malheur de ses congénères et résoudre



Ultrabots

les problèmes qui l'obstinent à ne plus en dormir la nuit. Se déroulant entièrement en trois dimensions isomètriques, Shadowrun est un jeu d'une nouvelle catégorie sur la Super Famicom. Une production signée Data East tout comme Ultrabots qui devrait également pointer le bout de son nez vers les mois de Septembre-Octobre. Après l'atterrissage d'un vaisseau spatial sur notre bon vieux sol, des machines ennemies partent en guerre pour la conquête de notre Terre. La principale force de ce jeu d'action réside dans le fait que tout se déroule en 3D et que les graphismes sont tous réalisés suivant une méthode de tracé entièrement calculée: le Ray Tracing. Très complet aussi bien au niveau graphique qu'au niveau intérêt, Ultrabots devrait faire parler de lui.



NHL Hockey

L'un des jeux qui a fait beaucoup parler sur Megadrive est en cours de réalisation sur Super Famicom, il s'agit de Desert Strike. Dans votre lutte contre la paix, vous avez été dépêcher par le haut commandement pour sauver vos concitoyens maintenus captifs par un malade mental à la tête d'un pays arabe. Inspiré par des évènements réels, Desert Strike est un jeu d'action dans lequel vous serez aux commandes d'un hélicoptère de combat. Entièrement réalisé en 3D isométriques se jeu devrait recevoir de la part du public le même accueil que sur la seize bits de Sega. Toujours chez Electronic Arts, les connaisseurs devraient exploser de joie à l'annonce de l'adaptation de NHL Hochey sur Super Famicom. A l'époque cette simulation de hockey sur glace nous avait complètement transcendé de plaisir tant elle était réaliste et techniquement remarquable. Que les passionnés de SFC se rassurent **NHL Hockey** est tout aussi dément sur leur machine. Un bon point pour Electronic Arts qui nous étonne de plus en plus par la qualité global de leurs titres sur console.

Prévu sur Master System et sur Megadrive, Rampart devrait également voir le jour sur Super Famicom. Ce jeu de statégie avec des phases d'action est assez inhabituel sur console. Pour gagner, il faut asseoir sa position et renforcer les défenses de son



Rampart

château tout en positionnant très stratégquement les canons qui vous sont offerts. Profitant des avantages de la SFC et des zooms dont elle dispose, Rampart est un jeu que l'on devra dans un avenir proche suivre de très près.

Disponible dans les meilleures boutiques d'importation parallèle à l'heure où vous lirez ces lignes NCAA Basket Ball est au Japon connus sous le nom de **Super Slam Dunk**. Cette simulation se déroule un peu à la manière de Super Formation Soccer, c'est à dire que toute l'action est vue comme si un caméra filmait le joueur en possession de la balle. Tout cela pour un effet fabulait et un perception du jeu tout à fait remarquable et incroyablement réaliste. On a vraiment l'impression d'être sur le ter-

rain. Un jeu fantastique qu'il faudra vous procurer de toute urgence. C'est IGS qui se voit confié la difficile mission de la convertion de **Shadow Of The Beast** sur Super

Famicom. D'après œ

cette réalisation est l'une des meilleures. Bien plus arcade que la version Megadrive par exemple, Shadow Of The Beast bénéficie d'une bande sonore et d'une animation toutes deux remarquables. Dans la peau de la bête vous devrez retrouver votre personnalité en parcourant des paysages remplis d'animaux étonnait et de

créature étranges.



Shadow Of The Beast
Déjà célèbre rien que par le nom, Super
Star Wars devrait arriver en France dans
le courant du mois de Septembre (ou
d'Octobre). Composé de quatorze niveaux,
Super Star Wars vous mettra dans la peau
de Luke Skywalker, de Han Solo ou de
Chewbaka, le gros gorille rempli de poils,
fidèle compagnon de lutte de Han Solo.



Super Star Wars

ec des scènes d'action utilisant le mode de la Super Famicom des zooms et des tions dans tous les sens, cette proction est à l'image de la trilogie de torges Lucas. Extraordinaire de diversité, per Star Wars sera assurément le titre de rentrée, croyez-moi c'est du béton armé. e **Universal Soldier** est un jeu guerrier

00010010010



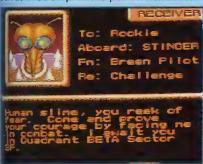
une conversion de film qui n'est pas enue sortie dans les salles dans lequel leronten même temps Jean Claude Van lemme et Dolph Lungren (le Mastodonte Rocky IV). Reprenant le thème de mican, The Universal Soldier est un jeu lipète le feu. Avec des centaines de

orites qui s'alignent anstous les sens, vous arezfort intérêt à montre vos muscles pour us dépêtrer des situations dangereuses ns lesquelles ce jeu ous placera. Avec des zames d'armes et des cors post-apocalypue très bons, ce jeu action au scrolling util-directionnel est annacé pour une sortie

ans le courant de cette année.

destons un petit peu chez Accolade qui cous apporte également une simulation automobile avec **The Duel** qui actuellement est disponible sur Megadrive. Vous des au commande d'une petite voiture de contet vous devrez arriver en temps et en reure à bon port. Evitez les véhicules qui raversent la route et qui arrivent d'en face out en fonçant le plus vite possible et contrecarrer ainsi les plans des flics qui ous attendent au bord de la route pour ous flanquer un PV.

Puisqu'on est chez Accolade, on y reste encore un peu avec **Warspeed**, une aventre spatiale qui demandera au joueur non seulement des réflexes (lors des combats soaliaux), mais également un bonne dose de ellexion, pour négocier avec les extra-terestres. Utilisant le mode 7, Warspeed risque ben de vous surprendre par sa richesse.



Warspeed

Premier jeu converti de la Neo-Geo à la Super Famicom, **King Of The Monster**, ne devrait pas trop perdre dans ce changement de machine. Pur jeu de baston, vous êtes une espèce de gros monstreux ideux et vous devez lutter contre des antités vivantes tout aussi répugnantes que vous dans un japon futuriste. En tout, vous

aurez la possibilité de combattre avec l'un des six monstres qui vous seront proposés. Excellent surtout au niveau sonore, King Of The Monster devrait arriver sur les étales de vos magasins préférés dans le courant du mois de Janvier.

Que sarrivier

The Duel Quoique les courses de Formule Un n'aient pas l'air de vous passionner des masses (ce qui est dommage), vous devriez tout de même faire très attention à cette simulation de Lozc Of Japon se dénommant: F-1 Super Driving. Sponsorisé par l'un des meilleurs pilote de Formule Un du Japon Guri Suzuki, cette si-

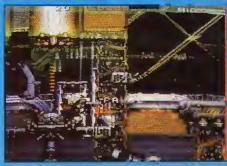
mulation permet à deux joueurs de s'affronter sur deux écrans à la fois – à la manière de Final Lap sur PC Engine – et ce sur dix huit circuits. En secret, Konami travaille sur un nouveau jeu de tir qui risque fort de décoiffé, son nom: Cybernator. Vous êtes le pilote d'un vaisseau cybernétique avec à

king of The Monster
bouclier d'énergie hyper-puissant. Au cours de votre mission, vous devrez passer par l'atmophère terrestre, survoler les océans et éviter les crashes de météorites sur la surface de la Lune. Disponible au Japon dans iture de ps et en il vaudrait mieux faire confiance à Konami quant à la qualité de ce titre.

Super Strike Eagle est la première simulation de vol sur Super Famicom. Issu du PC, cette simulation est l'une des plus performantes du marché. Graphiquement excellent, cette réalisation est également très complète. Un très bon titre sur cette machine signé Micropose. Railroad Tycoon vous permettra de devenir l'un des hommes les plus riches de la terre. En construisant des chemins de fer, vous devrez faire fortune. Passionant lorsqu'on a compris toutes les règles de ce jeu, Rail Road Tycoon est une très bonne simulation économique.



F-1 Super Driving



Cybernator



Super Strike Eagle



Rail Road Tycoon

MEGADRIVE

Dans **Greendog** contrairement aux apparences, vous n'êtes pas un chien et en plus vous n'êtes pas vert ce qui est pour

le moins complètement étonnant, surtout en considérant le titre. En fait, vous êtes un surfeur aux grandes jambes qui sait ce qu'est la vie. Allez la découvrir avec lui

sur ...



Greendog

dans cet excellent jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel.

Tiré d'un conte d'Andersen, vous êtes Ariel, la petite sirène. Pour sauver un peuple sous-marin, vous devrez prendre tous les risques. Avec votre chant extraordinaire bon, ber cez les marins et mettez-les dans votre poche. Un jeu amusant et sympathique qui tranche singulièrement avec les autres productions

la référence consoles



Ariel, la petite sirène

Megadrive. Tiré d'un film Numéro Un au box-office américain, dans Home Alone vous jouez le rôle d'un gamin oublié par ces parents partis pour un voyage en France. Agresseur des voleurs, vous êtes seul à la maison pour défendre les richesses qu'elle contient. Un jeu rigolo et qui n'a rien à voir avec la version que l'on connait sur Super Famicom.

Edité par Sega, The Young Indiana Jones Chronicles met en scène la vedette de la trilogie de Steven Spielberg lorsqu'il n'était encore qu'un jeune adolescent. Armé

de votre fouet, vous allez devoir affectuer des miracles pour trouver et récupérer des pièces très recherchées par tous les archéologues de prestiges qui peuplent le monde. Un jeu de plates-formes superbe qui com-



The young Indiana Jones Chronicles

porte des animations géniales.

Enfin, serait-on tenté de dire, Streets Of Rage II est annoncé chez Sega. La suite de cet excellent jeu de combat comportera encore plus de coups et de meilleures animations. Outre des graphismes supérieurs, on retrouvera également la possibilité de jouer à deux en même temps, ce qui ne



Street of Rage II

déplaira pas aux amateurs de baston que vous êtes tous et toutes

Super Battle Tank: War in The Gulf est un jeu de guerre dans lequel vous dirigerez un char d'assaut dans les plaine désertique du Moyen Orient. Inspiré par des évènements réels, cette réalisation se déroule entièrement en trois dimensions Un jeu réaliste (peut être trop réaliste!) et captivant.

Annoncé au même titre que sur Super Famicom, David Crane Amazing Tennis est comme vous vous en doutez

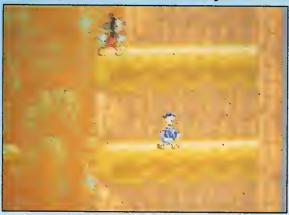


Amazing Tennis



Super Battle Tank : War in the Gulf

une simulation de Tennis. Comportant une animation du joueur d'avant plan complètement sidérante de réalisme (on voit même la chemise du tennisman se soulever), cette réalisation est gigantesque. Malheureusement aucune date de sortie ne nous a été communiquée pour la sortie de ce titre. Chez Sega, on devrait également voir avant la fin de l'année Wold Of Illusion Starring Donald And Mickey.



World of Illusion

Reprenant le thème de Castle Of Illus World Of Illusion permettra à deux joue de s'aider à affronter les nombreuses ficultés qui se dresseront sur le parcou de nos deux petites vedettes. D'une a

mation parfaitement, la possibilité de jouer à deux devrait permettre à World Of illusion d'augmenter le plaisir du jeu. C'est vrai, à deux, c'est deux fois plus marrant.



Predator II

Adapté du Film du même nom, Pri dator II est une sorte de commandou bain qui se déroule dans les rues de Ne York, dans les stations de métro, sur le toits des buildings. Tout en évitant les la sers de la bête qui rôde, vous devrez de livrer des prisonniers éparpillés ça et tout au long du jeu.



Captain American & The Advengers



Chester Cheetah

Chez Data East, nous ne devrions plu trop tarder à voir Captain Americal The Avengers, un Beat'Em Up qui vous fera revivre les aventures de l'une des plu célèbres vedettes des Marvel Comics Pour un ou deux joueurs, ce titre sera dis ponible dans le courant du moi

de Septembre.

Chester Cheetah est un je de plates-formes complètement étrange qui met à l'honneurum sorte de panthère hyper bizarre Avec des graphismes enfantins Cheester Cheetah est un jeu d'au tion plein de rebondissements. Chez Sunsoft, on retrouvera dell des plus grand héros de bande dessinés, Superman et Balman Dans Superman vous sereze lutte contre Brainiac qui projette de détruire la Terre. La raison?01 ne la connaîtra peut-être jamais Tout ce que vous savez c'es qu'il faut absolument que vous



Superman

endiguiez les projets de cet horrible cauchemard vivant.

Dans Batman: Revenge Of The Joker, prévu pour le mois de Novembre, wus vous retrouvez une nouve'lle fois dans a peau du célèbre homme chauve-souis. Ce jeu de plates-formes au scroling multi-directionnel est d'une facture extraordinaire. Surpassant graphiquement Batman première version, les amateurs de

a vedette auront vite fait de choisir ant cette réalisation m'a séduite.

Dans Chakan the Forever Man, vous jouez le rôle d'un aventurier qui ne peut pas mourir. En récupérer différents éléments vous pourrez au fur et à mesure des niveaux, construire et mettre au point des potions magiques qui vous seront fort utile tout au long de votre périple. Armé de vos deux épée, je vous souhaite bien du courage pour parvenir au terme de cette aventure graphique superbe.

Outlander est une course de voiture qui ressemble d'assez près à The Duel également annoncé ici. Le but est bien évidemment d'aller le plus

vite possible, de griller les feux et de ne pas se faire prendre par des handicapés du crâne qui pourraient venir vous chercher les noises.

Mick And Mack's Global Gladiators devrait devenir l'un des jeux les plus côtés et les plus réputés sur Megadrive tant cette réalisation est remarquable. Dans des décors somptueux dignes des meilleurs réalisation sur cette bécane, les

aventures de nos deux petits héros sont étonnantes. Armé d'un pistolet assez étrange, il faudra sauter, bondir et éviter toutes les embuches qui pourront intervenir tout au long du jeu. Du Virgin, du très grand Virgin.

Après David Crane Amazing Tennis, une seconde simulation de ce sport est annoncé sur Megadrive. Il s'agit de Jimmy Connors Tennis. Sur terre battue, sur herbe, ou sur



Batman



Chakab the Forever Man



Outlander

quick, vous livrerez une lutte sans pitié contre les meilleurs joueurs du monde. Superbement bien animé, Jimmy Connors permettra à deux joueurs de faire des échanges comme dans la réalité.

UN CONFRERE QUI A LA PECHE

Super Power est un tout nouveau magazine, entièrement destiné aux fous, tarés, cinglés des consoles Nintendo.

Dans le premier numéro de Super Power, vous retrouverez toutes les dernières nouveautés sur Gameboy, Super Nintendo, Super Nes,

Super Famicom et sur NES. Comme Super Power est un magazine entièrement indépendant, il sera libre de dire ce qu'il veut, quand il veut et comme il veut, ce qui n'est pas le cas de toutes les publications dédiées, et ceci est un avantage indéniable pour le lecteur. Outre les derniers tests en date, vous retrouverez également dans Super Power un dossier génial sur Street Fighter II, le jeu de l'année, des mega-dossiers sur Super Mario World sur Super Nintendo et sur Snake's Revenge sur NES. Avec des astuces comme s'il en pleuvait et un reportage complet sur le salon de Chicago, le premier numéro de Super Power s'annonce comme le magazine référence des possesseurs de consoles Nintendo. De plus, vous pourrez même gagner jusqu'à 50 consoles seize bits. Quelle aubaine! Disponible chez tous les libraires à partir du 26 juin, ne ratez pas l'occasion de devenir un Powerman tout puissant et d'avoir culture

la référence consoles

Nintendo

ARAPOID

MEGADRIVE

NEO GEO

Console NEO GEO + alimentation + joystick

Fatal Fury

Eight ManMutation Nation

Robo Army

Alpha Mission II

Sengoku

Raguy

Trash Rally

Riding hero

Soccer Brawl

Ninja Commando

Cyber Lip

2 450 F

1 090 F 1 090 F

1 090 F

990 F 990 F

990 F

890 F

890 F

890 F

1 090 F

1 090 F

1090 F

 Alimentation se 	cteur 150 F	Adaptateur jeu jap 9	9 F
y Wonder Mega	4 990 F	• Console MD jap. 949	F
Donald Duck	345 F	 James Pond II 	449 F
 CD heavy nova 	390 F	 CD Funky horrorband 	390 F
 Desert strike 	449 F	 Two crude dudes 	449 F
 Street of rage 	395 F	 Kid Cameleon 	449 F
Turbo out run	449 F	Bad O Men	449 F
Exile (Jap)	419 F	CD Ernest's heavens	390 F
• Sonic	395 F	 Bulls Vs Lakers 	449 F
 David Robinson's 	449 F	 Fantasia 	299 F
 Spots Talk Baseball 	449 F ◆ F	1 Hero (2 players) 395 F	10
Test Drive II	449 F	• The Simpsons 449 F	
Atomic Runner 449 F	Krusty's fun	house 449 F	

GENIAL !!!

ADAPTEZ LES JEUX

SUPERFAMICOM

ET

SUPERNES
SUR VOTRE SUPERNINTENDO 50Hz

AVEC

LE SUPER ADAPTER 390 FRS

GAME GEAR

Console GAME GEAR + jeu

Splater house II 449 F

Grand slam tennis 449 F

• Exile (US) 449 F • CD Pit Fighter II

Arch Rival

449 F • CADASH

395 F

GAME BOY

 Alimentation 	secteui	r	150 F	
 Adaptateur 	Masterg	ear	199 F	
Out Run	245 F	Shinobi		245 F
Wonderboy	215 F	 Mickey Mo 	use	250 F
Monaco G.P.	215 F	 Alleywar 		250 F
Magical Guy	250 F	 GG Aleste 		250 F
Ninja Gaiden	250 F	Sonic		250 F
Donald	250 F	 Alien Synd 	Irome	250 F
Buster Ball	250 F	 Monster W 	orld III	250 F
Spiderman	250 F	The Simps	ons	250 F
Paperboy .	250 F	 Olympic G 	old	250 F
Out Run Europa	250 F	Terminator	r	250 F

 Console 	GB + Te	etris 590 F
 Battletoads 	245 F	Mickey II
Castelvania II	245 F	Megaman Let II
 Attack of the Killer tomatoes 	245 F	 Hang on
 Crazy car 	245 F	Terminator 2 *
Elevator Action	245 F	Robocop 2
 Track Meet 	245 F	 Mario Quest
 Mickey's dangerous chase 	245 F	 Sagaia
Fire bird	245 F	 Tortue Ninja 2
 Tower of druaga 	245 F	The Simpsons
Goema	n fight	245 F

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II
2 250 Frs

SUPER FAMICOM

					мр
reet Fighter II	790 F	 Adaptateur SNES 	190 F	 RGB cable 	390 F
atte Tank	549 F	 Mario World IV 	499 F	• F-Zero	390 F
wiblader	590 F	● Joe & Mác	590 F	 Super Ghouls'n ghost 	499 F
astelvania IV	499 F	 Zelda III 	590 F	Contra	590 F
Exhausted	590 F	 Wrestle Mania (US) 	590 F	 Rushing beat 	590 F
amma 12	590 F	 Shangai 	590 F	Battle Blaze	590 F
gic Sword	590 F	 Magic Sword 	590 F .	• The Simpsons ,	590 F
sly's fun house	590 F	• Tortue Ninja I\	590 F	 Mario kart 	590 F
	Cassette	vidéo Spécial Salon de Chicago "	'Super News" MD +	F SFC 100 F	

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs. sauf Neo Geo



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05 Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77 Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

Cochi	ARKADOID: 12, ARKADOID: 7	3, rue des Au rue de la Citado	gustins 5700 elle 71100 Chalor	0 Metz Té n sur Saône	1: 87 36 36 Tél: 85 93 07	05 77
OM:			PRENOM	:		
	L:	VILLE:			TEL:	
<u>Titre</u>		Qté		Prix	I ha ber	
-			Frais de port + Total à payer			Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05
EGLEMENT:	☐ CHEQUE ☐ CARTE BANCAIRE SIGNATURE	☐ MANDAT N°L_L_L	CONTR	E REMBOURSEI	MENT Date d'expiration:	//



ui l'eût cru, enfin, Street Fighter II est parmi nous. Cela faisait bien longtemps qu'on l'attendait celui-là. Pour nous, c'est un peu comme une sorte de libération. Tous les jours à la rédaction, le téléphone n'arrêtait pas de sonner, le cour-

rier était tellement important que le facteur refusait de monter les quatre étages qui nous séparent de la terre ferme. Même à 22 heures, tard dans la nuit, il y avait toujours quelqu'un pour nous demander: "Excusezmoi de vous déranger. Savez-vous quand Street Fighter II sera disponible sur Super Famicom. Savez-vous s'il est bien, etc...' Voilà enfin la réponse à tous vos problèmes de conscience et de subconscient sous la forme de ce test.

Allez, inutile de vous leurrer d'avantage, vous le savez déjà puisque ce jeu est un coup de coeur, Street Fighter II est méga canon. Et encore, ce n'est pas un propos en l'air. Aussi important que fut le

tapage, fait partout sur ce





mérité car Capcom a réalisé là un must absolu. A la rédaction, on en est même à se demander si Street Fighter II ne serait pas le jeu de l'année tant sa réalisation est par-

Au départ, vous avez le choix entre huit com-

battants, tous à forme humaine mais aux aptitudes bien particu-

lières, nous le



verrons par la suite. Chacun de ces lutteurs à une d'origine et une nationalité différente Ainsi, on retrouvera des affreux de tous les pays, du Japon, des Etats-Unis, de CEI, du

Brésil, etc... Du fait des très nombreuses techniques de combat de chaque individu, au départ, vous ne pourrez bien vous comporter en face des colosses qui vous menaceront de toutes leurs dents el gencives que si vous optez pour un lutteur en vous y tenant un petit moment. De la sorte, vous en aurez une meilleure maîtrise et les différentes attaques viendront plus naturellement. Ce n'est, enfin









amon sens, que par la suite que vous pour-

ez débuter avec l'un sept autres combat-

ants qui vous seront proposés par un menu graphique. Disons que c'est ma tech-

ique à moi perso et qu'elle fonc-

tonne plutôt bien, alors je vous la sou-

mets, vous en faites ce que vous

Pour être le professionnel des

ombats de rues, celui que bute la terre admire, celui qui

tant de fois a fait trembler son empire, tant de fois af-

lermi le trône de son roi,

vous allez devoir rem-

porter des victoires dans huit régions du globe,

contre des enfoirés bes-

laux qui n'auront qu'une

voulez!

seule envie: vous foutre une branlée d'enfer dont toute votre vie vous vous souviendrez. Pour vous défendre, vous aurez à votre disposition les traditionnels coups de poings, coups de pieds sautés, directs, balayages, etc... Au total, vous avez environ 18 mouvements possibles pour chaque combattant sans parler des coups spéciaux. Ah ouais, les coups spéciaux

sont ceux que vous pouvez réaliser avec un enchaînement de positions sur la manette. Au départ, ils sont assez difficiles à réaliser car ils demandent une grande promptitude des doigts et une parfaite connaissance des diverses positions.

Ce n'est qu'avec l'expérience que vous arriverez à les faire avec perfection, car il ne faut pas compter sur la doc en japonais pour vous aider sur ce plan. Cette diversité dans le nombre des attaques, des défenses, des coups est la très grande force de Street Fighter II. L'autre force de ce titre, de ce hit, de ce sommet en matière de jeux vidéo, est

est la qualité des graphismes et des animations. C'est simple, lorsqu'on les compare à la version originale, on a bien des difficultés à les différencier. A peu près tous les éléments graphiques de fond sont présents et, comble de bonheur, ils sont animés. Le seul domaine dans lequel Street Fighter II est un peu léger, et encore, c'est beaucoup dire, c'est au niveau sonore. Bien sûr, les bruits des coups sont digitalisés ce qui les rend réalistes, mais par rapport au reste de la réalisation, c'est dans ce secteur qu'il est le moins impressionnant. Gigantesque, colossal, extraordinaire, mirobolant, fantastique, tous les qualificatifs sont bons pour définir Street Fighter II, un jeu qui fera assurément vendre un maximum de Super Famicom



SUPER





EDITEUR: CAPCOM GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
SON: 18
MANIABILITE: 19

MANIABILITE: 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



ela faisait un bon bout de temps que l'on attendait une seconde simulation de Formule Un sur Megadrive en trois dimensions. Ben voilà, il est inutile de l'attendre plus longtemps puisque la voici, la voilà avec F1 Hero MD. Le moins que l'on puisse dire de cette simulation c'est qu'elle ressemble étonnement à Super Monaco GP qui reste en la matière la référence. Au volant de votre Formule Un, vous allez devoir tracer comme un fou, survirer dans les virages et aligner un par un tous les concurrents qui vous seront opposés pour obtenir le titre de vos rêves. Ah pour sûr, ce titre vous en rêvez. La nuit, le jour,

BESTLAP

LAP TIME

00:00:00

00:11:83

00:00:00

8

à chaque seconde vous êtes là la tête pleine d'image de victoires et de gloire. Puisque l'occasion vous est donnée de le réaliser, ne rater pas la chance qui vous est offerte et foncer vers la victoire

Au volant de votre voiture de course, vous lutterez comme des adversaires aussi connus et prestigieux que les

célèbres Senna, Prost, Alesi, Mansell, etc... Pour des raisons liées aux thunes certainement, les noms ont légèrement été modifié, mais bon on les reconnaît quand même. Dans F1 Hero MD, on retrouve à peu près tous les points positifs que qu'une simulation de Formule peut procurer. Ainsi pendant la course, il est tout à fait possible de changer de pneus, si ceux-ci n'adhèrent plus suffisamment à la piste, de modifier les réglages

S.AFRIGAN OP

de la bête si vous trouver qu'elle a des problèmes surtout au niveau puissance. Bref, comme je vous l'ai déjà dit, on retrouve ici bien des éléments agréables et intéres-

Malheureusement, ce n'est pas le cas partout. Si dans les options de jeu, cette réalisation est tout à fait honorable, là où le bât blesse, c'est dans la conduite de la voiture. Il manque quelque chose pour rendre cette course géniale. Dans les virages notamment, on a bien souvent du mal à parfaitement maîtriser la situation. Ceci est surtout dû à un manque de réalisme. En effet, la voiture ne tourne pas comme elle devrait le faire. Certes, je n'ai jamais conduit de Formule Un,

mais il me semble en regardant tous les Grand Prix à la télé, qu'une Formule Un ne se comporte pas tout à fait comme elle se comporte ici. Si élément cette semble à première vue dérisoire, on se rend vite compte qu'il est à la base de la déception qu'engendre F1 Hero MD. Et pourtant, sur la réalisa-

tion, on ne peut pas vraiment reprocher quelque chose aux programmeurs. La vision des seize circuits du championnat du monde sur lesquels vous concourez est bonne et l'effet de trois dimensions parfaitement rendu. En plus, il n'y a pas que ça qui soit bien rendu dans F1 Hero MD, la notion de vitesse et également tout à fait acceptable, certes nous ne sommes pas là en présence de Super Monaco GP qui à se niveau est parfait, mais on sent bien que Varie y a porté une attention toute particulière. Et puis, il y





a un truc tout de même vachement agréable puc dans cette réalisation. Outre le fait de pou Pou voir reprendre une partie en cours grâce had un système de mots de passe, c'est de pos la un système de mots de passe, c'est de pos la la companya de la com voir jouer à deux en même temps. Et çape Me sonne ne pourra rien y dire, c'est dément New Car je vous assure que, lorsque deux joueus share de force équivalente se livrent à une lute Iota sans pitié sur l'un des circuits, on se fens wor réellement la gueule et les crises de fourile ne sont pas loin d'éclater au grand jour e à la face de vos voisins de palier. Assez dé cevant seul à cause d'un manque de réa Batt lisme au niveau de la direction de la voiture Case F1 Hero MD révèle sa valeur lorsqu'on y jous à deux. Si vous avez un frère, une soeur, u père, une mère, un copain ou n'importe qu d'autre qui soit prêt à jouer avec vous. F Hero ne vous décevra pas.



MEGADRIVE JAPONAISE EDITEUR: VARIE GRAPHISME: 15 ANIMATION: 16 **MANIABILITE: 14**

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE



Centre Commercial Du Bois des Roches91240 Saint Michel-sur-Orge Tel :(1) 69.25.11.11 / 69.25.23.24 DUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 A 12H30 ET DE 14H30 A 19H30

DES "PROS" SYMPA À VOTRE ÉCOUTE POUR VOUS SERVIR

le plus grand choix: Ordinateurs-Imprimantes-Logiciels-Fournitures-Consoles-Jeux-Accessoires

Les plus grandes marques : Amiga-Amstrad-Atari-Nintendo-Sega-Commodore-IBM PS/1-Philips...

NINTENDO		MEGADRIU	f E	GAME GEAR	}	JEUX MICROS	PE	ST	AM
CONSOLES		ACCESSOIRES	S	GAME-GEAR	1052F	A 320	- 441444		359
intendo + Mario	1290F	Pro 2	3 145 F		4000	A.320 ACES PACIFIC	389		3.33
Deck Iario	540F 690F	Control Pad	145 F	GAME GEAR + SONIC + transfo	1290F	ADAM5 FAMILY	259	259	
let	990F	Arcade Power Stick	389 F			ANOTHER WORLD	290	290 279	290 279
ACCESCOURES		Converter Master Sys	389 F	Adaptateur SEGA 8 Battery Pack	210F 352F	BARGON ATTACK BONANZA BROTHERS	259	2/9 259	2/4
ACCESSOIRES		Câble Péritel	209 F	Adaptateur Volture	199F	8IRDS OF PREY	270	2.00	
FANTASTIC pour		NOUVEAUTES JOYST	ПСК	Adaptateur Secteur	199F 80F	CHAMPIONSHIP MANAGER	219		
intendo	269F	NOUVEAUTES JOYST 18 BITS		Câble Gear to Gear Loupe wide Gear	80F 175F	CIVILISATION	359		
enore .	339F				.74	DUNE	289 375	285	285
Payer Intage	479F 379F	Intruder 3 Aviator 3	390 F	LOGICIELS		F 117 A	395	203	200
3	59F	Action Replay	549 F	FOOIOIEES		FLIGHT ATP	545		
inle	590F	Buck Rogers	475 F	AX Battler	245 F	FIRE & ICE		259	-
JEUX		Castle of Illusion	435 F	Donald Duck Factory Panic	245 F 215 F	GLOBAL EFFECTS GUNSHIP 2000	319 395		275
SUPER NINTENDO		Desert Strike EA Hockey	489 F 449 F	Fantasy Zone	245 F	JAGUAR XU220	242		249
	449F	F 22	449 F 475 F	Joe Montana Foot	245 F	HEARTH OF CHINA		279	
Type	449F	Fantasia	425 F	Mickey-Mouse	245 F	LAGAF MOKHTAR	255	255	255
occer nnis	449F	Cynoug	465 F	Ninja Galden Out Run	245 F 245 F	LEGEND	369		-
THE STATE OF THE S	449F	Joe Montana II	385 F	Shinobi	245 F	PACIFIC ISLAND PROJECT X		289 259	289
A PARAITRE		M1 Abrams Might and Magic	475 F 599 F	Sonic	245 F	PROJECT X 5PECIAL FORCES		259 359	359
nia IV		Might and Magic Pit-Fighter	599 F 479 F	Super Monaco	215 F	STAR TREK	290	443	50.5
		Duackshot	435 F			SUPER SKI II	290	290	290
		Rings of Power	475 F		000000000000000000000000000000000000000	THE SIMPSONS	229	229	229
N.E.S		Shadow Dancer	475 F	A DADAÎTE OLIE	CECA	***************************************	*****		
Olympus	379 F	5hadow of the 8east 5hinning Darkness	489 F 475 F	A PARAÎTRE CHEZ	SEUA:	A PARI	Access to the second		
nadow Nut	379 F	Streets of Rage	475 F 435 F	5. 565	Megadrive	INDIANA JONES AND TH		ATLANTIS	PC
	339 F	688 Sub Attack	435 F		ster System	ATA			
lis Origon (i)	439 F 439 F	The immortal	435 F		ster System	TRODDLER			
yers Tenrals	459 F	Toki	425 F		ites consoles	COOL CROC TW HOOK PO		. 71	
loccar	379 F	Turbo Out Run	435 F		Carne Cear	FRE B			
tan .	439 F					B-17			
Pool on 2	339 F 479 F	***************	700000000						
un 2 Nind Story	479 F 439 F	TOUTES NO	10	West Herrest Vest		AMEGAVA		21/6	C
19	439 F			***************************************	***********	************************	*******		
gite	539 F	CONSOLES SI	EGA	Asterix	395 F		SPECIALE	-	
lad scing	439 F 439 F			Castle of Illusion	385 F	AMIGA 600			2990 F 4590 F
		**************************************		Donald Duek	70-	ATTACA COO OT			- 45W) E
Ç.	379 F	SONT VENDI	JES	Donald Duck Golvelilus	385 F 345 F	AMIGA 600 + DD *AMIGA 600 + KIT			3090 F
9	379 F	SONT VENDU		Golveillus Ghouls'n Ghosts	345 F 365 F	*AMIGA 600 + KIT * 4 KIT AU CHOIX,	NOUS CONS	SULTER	3090 F
	379 F	SONT VENDU PRIX COÛTAN		Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot	345 F 365 F 365 F	*AMIGA 600 + KIT * 4 KIT AU CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX 5U	JR TOUTE L	SULTER A GAM ME	3090 F
GAME BOY	379 F	PRIX COÛTAN	IT	Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker	345 F 365 F 365 F 352 F	*AMIGA 600 + KIT * 4 KIT AU CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX 5U & A	, NOUS CONS UR TOUTE LI ITARI	SULTER A GAM ME	3090 F AMIGA
GAME BOY	690 F	The first of the f	IT	Golveillus Ghouis'n Chosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F	*AMIGA 600 + KIT * 4 KITAU CHOIX, ET TOUJDURS DES PRIX 5U AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2	JR TOUTE L	SULTER A GAMME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F
GAME BOY	690 F 339 F	PRIX COÛTAN	IT	Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker	345 F 365 F 365 F 352 F	*AMIGA 600 + XIT * 4 KIT AU CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX 5U & AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500	JR TOUTE L	SULTER A GAMME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F
•	690 F 339 F 149 F	PRIX COÛTAN	IT	Colveillus Chouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 355 F	*AMIGA 600 + KIT * 4 KIT AU CHOIX, ET TOUJDURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K	JR TOUTE LI ITARI	SULTER A GAM ME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 215 F
GAME BOY	690 F 339 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO	IT OUS !	Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT * 4 KIT AU CHOIX, ET TOUJDURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*4/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLO EXT 1MO DOUT A500 +	JR TOUTE LA TARI GE	SULTER A GAM ME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 215 F 275 F 590 F
GAME BOY Y-Tetris Oct	690 F 339 F 149 F	PRIX COÛTAN	IT OUS !	Colveillus Chouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT * 4 KIT AU CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOU EXT 1MO pour A500 + MDNITEUR COULEUR 1083:	OR TOUTE LA	BULTER A GAM ME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 215 F 275 F 590 F 1890 F
GAME BOY	690 F 339 F 149 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO	IT OUS !	Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HO RLOI EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 10843 MONITEUR COULEUR 10843	GE S	BULTER A GAM ME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 245 F 275 F 275 F 590 F 1890 F 2290 F
GAME BOY	690 F 339 F 149 F 269 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/	IT OUS!	Colveillus Chouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A KITAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOL EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 10849 T. TEXTE A MICA EXCELLENC ATARI 520 STE	GE S	JULTER A GAM ME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 215 F 275 F 590 F 1890 F 2290 F 780 F 2290 F
GAME BOY	690 F 339 F 149 F 269 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/	OUS!	Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT * A INT AU CHOIX, ET TOUJDURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3"1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLO EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 10849 T. TEXTE A MICA EXCELLENC ATARI 520 5TE ATARI 1040 STE	GE S	BULTER A GAM ME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 245 F 215 F 275 F 590 F 1890 F 2290 F 780 F 2290 F
CAME BOY	690 F 339 F 149 F 269 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/	OUS!	Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima IV	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT ** A INT AU CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLO(EXT 1Mo pour A500 + MONITEUR COULEUR 1083; MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE A MIGA EXCELLENC ATARI 520 STE ATARI 1040 STE + BAG	JR TOUTE LI ITARI GE S S S CE	BULTER A GAM ME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 215 F 275 F 590 F 1890 F 2290 F 780 F 2290 F 2990 F 3690 F
GAME BOY	690 F 339 F 149 F 269 F 266 F 245 F 245 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/	OUS!	Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima IV	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTAU CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HO RLOI EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 10845 T.TEXTE AMIGA EXCELLENC ATARI 520 STE ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE BAG MONITEUR COULEUR STERI	JR TOUTE LI ITARI GE S S S CE	SULTER A CAM ME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 245 F 215 F 275 F 590 F 1890 F 2290 F 780 F 2290 F 2290 F
GAME BOY +Tetris ck LOGICIELS	690 F 339 F 149 F 269 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MOKTAR PIT-FIGHTER	OUS! /CPC+ 209 F 189 F 249 F 195F 180 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima (V	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 352 F 352 F 352 F 352 F 352 F 352 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUP A500 + MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE A MIGA EXCELLENC ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE + BAG MONITEUR COULEUR STERI LECT. PC 1,24M0 LECT. PC 1,44M0	JR TOUTE LI ITARI GE S S S CE	BULTER A CAMME	3090 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 215 F 275 F 275 P 2790 F 1890 F 2290 F 2290 F 2290 F 2090 F 400 F 450 F
GAME BOY + Tetris ck LOGICIELS bibble cst fragon	690 F 339 F 149 F 269 F 266 F 245 F 245 F 259 F 225 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MOKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK	OUS! /CPC+ 209 F 180 F 180 F 180 F 185 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima (V	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 352 F 352 F 352 F 352 F 352 F 352 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTA U CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE AMICA EXCELLENC ATARI 520 STE ATARI 1040 STE + BAG MONITEUR COULEUR STERI LECT. PC 1,2MO LECT. PC 1,4MO CARTE THUNDERBOARD	JR TOUTE LITARI GE S S CE	BULTER A GAMME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 275 F 590 F 1890 F 2290 F
GAME BOY LOGICIELS Cost Tragon S	690 F 339 F 149 F 269 F 265 F 245 F 245 F 225 F 225 F 225 F 225 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MOKTAR PIT-FIGHTER	OUS! /CPC+ 209 F 189 F 249 F 195F 180 F	Golveillus Ghouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima IV	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 352 F 352 F 352 F 352 F 352 F 352 F	*AMIGA 600 + KIT *A KITAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 10849 T. TEXTE A MICA EXCELLENC ATARI 520 STE ATARI 1040 STE E ATARI 1040 STE BAG MONITEUR COULEUR STERI LECT. PC 1,24MO LECT. PC 1,24MO CARTE THUNDERBOARD CARTE SOND RE WINDOWS	JR TOUTE LITARI GE S S CE	BULTER A GAMME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 2450 F 2450 F 2450 F 275 F 275 F 2760 F 2290 F 2890 F 2690 F
GAME BOY Fetris LOGICIELS Abbie Logicies	690 F 339 F 149 F 269 F 245 F 245 F 245 F 225 F 225 F 225 F 225 F 225 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Colveillus Chouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima IV	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTA U CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE AMICA EXCELLENC ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE + BAG MONITEUR COULEUR STERI LECT. PC 1,2MO LECT. PC 1,2MO LECT. PC 1,4AMO CARTE SOUNDBLASTER	JR TOUTE LA TARI GE S S CE	BULTER A CAM ME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 215 F 215 F 275 F 590 F 1890 F 2290 F 2
GAME BOY + Tetris ck LOGICIELS bibble cst fragon s tatas il adness	690 F 339 F 149 F 269 F 269 F 245 F 245 F 259 F 225 F 225 F 225 F 225 F 225 F 225 F 225 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MOKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima (V	345 F 365 F 365 F 352 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUP A500 + MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE A MIGA EXCELLENC ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE + BAG MONITEUR COULEUR STERI LECT. PC 1,2MO LECT. PC 1,2MO CARTE THUNDERBOARD CARTE SOUNDBLASTER CARNER LOGIFECH 52	JR TOUTE LA TARI GE S S CE	IULTER A GAM ME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 215 F 2215 F 2290 F 780 F 2290 F 780 F 2290 F
GAME BOY + Tetris ck LOGICIELS bble cst ragon s ters il udness	690 F 339 F 149 F 269 F 245 F 245 F 245 F 225 F 225 F 225 F 225 F 225 F 265 F 265 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima (V) LE + E.D.A Remise immédica	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTA U CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 10843 T.TEXTE AMICA EXCELLENC ATARI 520 STE ATARI 1040 STE + BAG MONITEUR COULEUR STERI LECT. PC 1,2MO LECT. PC 1,44MO LATE STOULEUR WINDOWS CARTE SOUNDE WINDOWS CARTE SOUNDELSTER CARTE SOUNDBLASTER PRI SCANNER LOGITECH 256	JR TOUTE LA TARI GE S S CE	TULTER A CAM ME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 549 F 549 F 549 F 549 F 780 F 2290 F 780 F 2290 F 3690 F 2290 F 450 F 450 F 1550 F 950 F 1690 F 1690 F 1490 F 1490 F
GAME BOY + Tetris ck LOGICIELS bble cst ragon s ters il udness	690 F 339 F 149 F 269 F 269 F 245 F 245 F 225 F 225 F 225 F 285 F 285 F 285 F 285 F 285 F 285 F 285 F 285 F 285 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima (V) LE + E.D.A Remise immédica	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTA U CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUP A500 + MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE A MICA EXCELLENC ATARI 520 STE ATARI 1040 STE CATE THUNDERBOARD CARTE THUNDERBOARD CARTE SOUNDBLASTER PRI SCANNER LOGITECH 32 SCANNER LOGITECH 32 SCANNER LOGITECH 256 BOTTE 10 DIXT 3*1/2 DD	JR TOUTE LA TARI GE S S CE	TULTER A CAM ME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 245 F 245 F 245 F 245 F 275 F 1890 F 2890 F 780 F 2990 F 2990 F 2990 F 2990 F 2990 F 1590 F 1590 F 1590 F 1290 F
GAME BOY + Tetris ck LOGICIELS bble cst ragon s ters il udness	690 F 339 F 149 F 269 F 245 F 245 F 245 F 225 F 225 F 265 F 265 F 265 F 265 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima (V) LE + E.D.A Remise immédica	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A KITAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 10845 T.TEXTE AMICA EXCELLENC ATARI 1040 STE CARTE SOUNDBIASTER CARTE SOUNDBIASTER CARTE SOUNDBIASTER CANNER LOGITECH 256 BOITE 10 DKT 3*1/2 DD botts 10 DKT 3*1/2 HD	JR TOUTE LI TARI GE S S S CE	SULTER A CAM ME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 549 F 549 F 549 F 549 G 275 F 530 F 1890 F 2290 F 2290 F 2290 F 3690 F 2290 F 450 F 250 F 950 F 150
GAME BOY + Tetris LOGICIELS bible cost r r setars il adness s Manlac	690 F 339 F 149 F 269 F 245 F 245 F 225 F 225 F 225 F 265 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima (V) LE + E.D.A Remise immédica	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTA U CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUP A500 + MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE A MICA EXCELLENC ATARI 520 STE ATARI 1040 STE CATE THUNDERBOARD CARTE THUNDERBOARD CARTE SOUNDBLASTER PRI SCANNER LOGITECH 32 SCANNER LOGITECH 32 SCANNER LOGITECH 256 BOTTE 10 DIXT 3*1/2 DD	JR TOUTE LI TARI GE S S S CE	IULTER A GAM ME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 245 F 245 F 245 F 245 F 245 F 259 F 780 F 2290 F 780 F 2290 F 2290 F 2290 F 2290 F 2290 F 250 F 350
GAME BOY + Tetris ckx LOGICIELS bibble ragon s status il adness s Maniac	690 F 339 F 149 F 269 F 269 F 245 F 245 F 259 F 225 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima IV LE + E.D.A Remise immédiat 2 jeux: - 5 3 jeux: - 8	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A INTA U CHOIX, ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K + HORLON EXT 1MO POUR A500 + MONITEUR COULEUR 10843 MONITEUR COULEUR 10843 T.TEXTE AMICA EXCELLENC ATARI 520 STE ATARI 1040 STE + BAG MONITEUR COULEUR STERI LECT. PC 1,2MO LECT. PC 1,2MO LECT. PC 1,2MO LECT. PC 1,2MO CARTE THUNDERBOARD CARTE SOUNDBLASTER CARTE SOUNDBLAS	JR TOUTE LIVIARI GE S S S CE EO	A CAM ME	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 245 F 245 F 590 F 1890 F 2290 F 2290 F 2290 F 2990 F 3690 F 2990 F 1690 F 1250 F 990 F 1250 F
GAME BOY + Tetris ckx LOGICIELS bibble ragon s status il adness s Maniac	690 F 339 F 149 F 269 F 245 F 245 F 225 F 225 F 225 F 265 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima (V) LE + E.D.A Remise immédica	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A KITAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA SOO LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUR A500 + MDNITEUR COULEUR 10849 T. TEXTE AMICA EXCELLENC ATARI 220 STE ATARI 1040 STE ATARI 1040 STE + BAG MONITEUR COULEUR STERI LECT. PC 1,44MO CARTE THUNDERBOARD CARTE SOUNDBLASTER CARTE SOUNDBLASTER CARTE SOUNDBLASTER PRI SCANNER LOGITECH 226 BOTTE 10 DKT 3*1/2 DD bote 10 DKT 3*1/2 DD bote 10 DKT 3*1/2 DD	JR TOUTE LIVER TO THE LIVER TO	JEUX	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 2450 F 2450 F 2450 F 2450 F 2590 F 2890 F 2890 F 2890 F 2990 F
GAME BOY + Tetris cki LOGICIELS bibble cost	690 F 339 F 149 F 269 F 269 F 245 F 245 F 259 F 225 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS	OUS! /CPC+ 209 F 169 F	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima IV LE + E.D.A Remise immédiat 2 jeux: - 5 3 jeux: - 8	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A IXTAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUP A500 + MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE A MIGA EXCELLENC ATARI 1040 STE ATARI 1050 STE CANTE SOUNDBLASTER CARTE SOUNDBLAS	JR TOUTE LIVER TO THE LIVER TO	JEUX	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 2450 F 2450 F 2450 F 275 F
GAME BOY + Tetris ck LOGICIELS bibble cst fragon s tatas il adness	690 F 339 F 149 F 269 F 269 F 245 F 245 F 259 F 225 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F 265 F	PRIX COÛTAN CONSULTEZ-NO AMSTRAD CPC/ BLUES BROTHERS BONANZA BROTHERS EPOPEE MDKTAR - PIT-FIGHTER PREHISTORIK THE SIMPSONS AUTRES JEUX - NOUS CONS	OUS! /CPC+ 209 F 189 F 189 F 189 F 180 F 180 F 180 F 180 F 185 F 149 F SULTER	Golveillus Gnouls'n Ghosts Joe Montana Foot Moonwalker Out Run Europa Populous Sonic Shadow Dancer Spiderman Super Kick Off Super Monaco GP Ultima IV LE + E.D.A Remise immédiat 2 jeux: - 5 3 jeux: - 8	345 F 365 F 365 F 365 F 365 F 395 F	*AMIGA 600 + KIT *A IXTAU CHOIX. ET TOUJOURS DES PRIX SU AMIGA 500 LECTEUR EXT. 3*1/2 LECTEUR INT. A 500 EXTENSION 512K EXTENSION 512K + HORLOI EXT 1MO POUP A500 + MONITEUR COULEUR 1084; T.TEXTE A MIGA EXCELLENC ATARI 1040 STE ATARI 1050 STE CANTE SOUNDBLASTER CARTE SOUNDBLAS	JR TOUTE LIVER TO THE LIVER TO	JEUX	3000 F AMIGA 2450 F 549 F 549 F 2450 F 2450 F 2590 F 780 F 2290 F 780 F 2290 F

ignation / Machine Qté Prix Montant ☐ Je Joins un chéque ou Mandat Lettre à EDA ☐ Je pale à réception au facteur + 35 F Nom- Prénom..... N°-Rue..... Code postal.....Ville..... Téléphone..... Signature obligatoire Port : logiciels-Fournitures-Accessoires : ols-imprimantes : fguation complète UC+Ecran:

BON DE COMMANDE à compléter et à envoyer à : EDA INFORMATIQUE Commandez par téléphone au (11 69.25.11.11- 69.25.23.24. Centre Commercial Bois de Roches - 91240 Saint-Michel sur Orge

> CR TOTAL

GRACKOUT

e le demandais depuis longtemps; et je n'étais pas le seul, loin de là : un casse-briques sur console! Ca y est, c'est fait, et c'est sur la Nintendo avec Crackout. Dois-je réellement vous en expliquer le principe? Certainement pas, mais les àcôtés, valent, quant à eux, que I'on s'y arrête quelques instants. Au risque de vous surprendre, Crackout ne résume pas à un simple jeu de cassebriques où l'on envoie une balle à l'aide d'une raquette contre des murs de briques Même le Breakout de la VCS 2600 possédait plus de variantes! Crackout est un casse-briques accompagne d'une masse de petits plus qui viennent rendre le jeu moins monotone (franchement débile pour certains autres). On retrouve ici les bonus à la Arkanoïd, jeu dont le seul nom évoque chez les amateurs une inégalable félicité au casse-briques. Ces bonus tombent en effet des murs de briques lorsque certaines briques sont détruites. Les effets de ces bonus sont multiples, mais pour l'exemple, en voici quelques-uns : balle double qui accélère la destruction en accentuant la difficulté croissante de raquette, raquettes tirant

des missiles, balles tirant en tir multidirectionnel, ou bien encore, balle diamant que rien n'arrête ou presque! De quoi varier sensiblement les plaisirs du vulgarus casse-bricus. Les écrans, eux aussi, possèdent leur propre originalité. C'est tantôt de petits dragons verts très

godzilliaques, tantôt des gobeurs de balles qui recrachent la sphère sans prévenir, qu'il faudra éviter ou abattre selon le cas. Dans certaines salles, il faudra aussi briser des verrières afin d'obtenir des lettres qui, en fin de jeu, devront composer un password essentiel pour gagner le partie. La liste pourrait encore être bien longue, mais je m'arrête là, je pense que vous

avez saisi de quoi il retourne. Passons maintenant au chapitre de la technique.

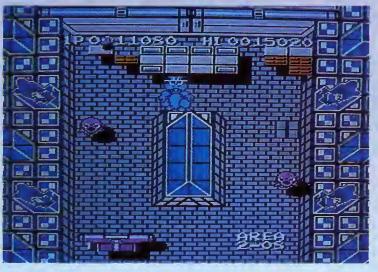
Tout d'abord, il faut signaler la quasi absence d'une quelconque bande sonore. Il ne faut pas s'attendre à avoir l'ouïe pleinement satisfaite. Autant jouer avec un walkman sur les oreilles, ce serait sans doute beaucoup moins

> pénible. Faut-il parler de l'animation? Animer deux ou trois sprites de monstres qui se baladent, une balle et une raquette d'une façon plus que correcte, n'est certainement pas un exploit, mais sachons l'apprécier à sa juste

valeur. Les programmeurs auraient été capables de faire pire! Les graphismes son quant à eux, sobres à souhait, mais lorsque l'on fait un casse-briques, il est dur de l'valiser avec Rembrandt ou Van Gogh. & vous aussi vous attendiez ce casse-briques laissez-vous tenter, vous ne serez certanement pas déçu, en attendant que l'on nous mette Arkanoïd sur console, il faut bien se mettre quelque chose sous la dent!









EDITEUR: PALCOM GRAPHISME: 14 ANIMATION: 16 SON: 05 MANIABILITE: 11



IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces
pour consoles contient
des milliers
de trucs, astuces,
codes, plans,
solutions complètes
pour tous les jeux
sur toutes
les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES

volume 1 de A à L

A SAISIR D'URGENCE

En vente dès le 15 avril chez tous les marchands de journaux ou par correspondance

BON DE COMMANDE (À DÉCOUPER, PHOTOCOPIER OU RECOPIER)

Oui! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.	
Je joins un chèque de	75019 Paris
Je joins un cheque de	

VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT *Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

CODE POSTAL: VII I.F:....

GE:.....CONSOLE:....

.....VILLE:.....



compliquant. Les embûches changeront formes, mais le principe n'en demeure pas moins totalement identique. Classique quoi. Hormis une ressemblance étonnan dans le principe, avec Choplifter, le jeur possède qu'un intérêt limité. Se déroula en fonction d'un scrolling multi-direction nel, essentiellement horizontal, la partie ve ticale étant réservée aux changemen d'altitude le jeu, même s'il y a tentain de diversifier à chaque niveau, revie toujours sensiblement au même. Il fa aussi signaler un détestable cho dans les couleurs, on ne se croire pas sur Master System, mais su une autre console 8 bits dont vous laisse deviner le nom. Le sons qui accompagnent le je laissent totalement indifférents, o qui n'est déjà pa trop mal, puisqu'i auraient pu êtr

nuls! Il faut savo prendre le bon côl des choses. Un jet comme Rescut

Mission ne fera pas

date dans l'histoit

de la logithèque

Master System car même s'il n'est pas

mauvais, il est loir

de se distingue

par un quelconque

avantage. Pour ur

principe similaire

Choplifter, tou

en étant plus ancien, s'er

tire beaucoup mieux à mor

avis. En somme

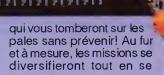
ne bande de terroristes sans foi ni loi retient des otages innocents dans divers endroits d'une fête foraine! Il ne s'agit là, que de votre toute première mission, mais elle vous donne le ton. A bord d'un hélicoptère, vous devez abattre les terroristes et ramener sept otages sains et saufs au campement. Le plus dur, dans cette affaire, est de piloter correctement. Il faut faire attention aux bâtiments, aux parois dans

les grottes et aux mines volantes... Plus que de bons réflexes, il faudra jouer avec calme et précision. Même si le principe de ce jeu se rapproche d'une étrange façon de l'ex-

cellent Choplifter, il ne s'agit pas, ici, d'un jeu 100% action, Pour chaque mission, le temps sera bien entendu limité, ce qui vous obligera à agir aussi rapidement

qu'avec précision. Ce qui peut paraître simple au regard de la première mission, ce complique substantiel-

lement dès la deuxième où vous devrez ramener des otages, prisonniers d'un immeuble en flammes (le terroriste, c'est l'immeuble cette fois! Méfiez-vous des immeubles!). Plus question d'éviter des tirs ennemis, mais des pans de murs enflammés







EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 12

MANIABILITE: 11 SON: 11 **ANIMATION: 15**

MASTER

SYSTEM





PORTABLE AMOINS DE 350 F.* AVEC UN ECRAN GEANT 6X6 cm.

IT DES CARTOUCHES DE JEUX A PARTIR DE 99F.**

BIENTOT 40 JEUX POUR S'ECLATER EN VACANCES!



- * 349 F prix public TTC conseillé (Au 1er Mai 1992, disponible à cette date)
- **de 99 à 149 Fprix publics TTC conseillés



SUPERVISION est distribué par AUDIOSONIC France 103-115 rue Charles MICHELS BP 99-93203 St DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés.



orsqu'une vedette de la taille et de l'ampleur d'Ayrton Senna prête son nom à un jeu, le dit jeu à plutôt intérêt à être méga-canon! Car faudrait pas trop pousser et ne pas faire n'importe quoi avec le nom de ces personnes. Avec le jeu d'arcade de Sega et sa conversion sur Megadrive, on avait déjà eu un avant goût de ce que pouvait être une superbe simulation de sport automobile sur console. Fort de leur avance dans ce domaine, les programmeurs de la marque ont essayé de récidiver et d'améliorer encore un peu plus les extraordinaires capacités de Super Monaco Grand Prix. Y sont-ils parvenus? C'est ce que nous allons

Célébrissime suite du non moins célèbre Super Monaco, Ayrton Senna's Super Monaco II n'a, en réalité, par grand chose de différent avec son prédécesseur. Si ce n'est à chaque instant le sponsoring quasi permanent de la vedette brésilienne (n'y voyez ici aucun jeu de mot). Au départ, on est tout de suite dans le bain et à chaque sélection Ayrton distille ses commentaires avisés. Remarquez que pour ce qu'il raconte, on aurait parfaitement pu s'en passer. Parmi les options de jeu, on retrouvera principalement les mêmes que dans Super Monaco. à l'exception du Grand Prix de Monaco lui même qui a été remplacé par trois circuits privés, ceux-ci sont, je suppose, de Senna en personne. Sur chacun des circuits proposés c'est à dire les seize du championnat du monde, plus les trois de la vedette, vous pourrez soit vous entraîner soit entrer directement dans le vif du sujet et dans le feu de l'action. Avant de passez à la course

proprement dite, il faudra bien évidemment montrer aux personnes qui vous ont confié la voiture que vous ne risquez rien et que vous avez toutes vos chances pendant la course. Une phase de qualification vous permettra donc non seulement de tester les difficultés du circuit, mais également de réaliser le temps qui vous permettra de bien figurer sur la grille de départ. Plongé dans la course, on ne pense plus vraiment à grand chose, pourtant il le faut. Si vous êtes débutant et si vous ne connaissez pas Super Monaco, je vous conseille de commencer avec une boîte de vitesse automa-

tique. Par la suite, vous pourrez utiliser les deux boîtes manuelles proposées, soit celle à quatre rapports, soit celle à sept rapports, qui permet une meilleure accélération et accroît également la vitesse de pointe de la voiture. Prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses durant toute la course,

vous devrez faire particulièrement attention aux autres caisses qui tracent sur chaque circuit. Si vous les touchez, vous perdrez un temps précieux et adieux le podium. Pour éviter ce genre d'incident, des rétroviseurs vous permettront à tout moment de connaître leur position par rapport à la votre. Si vous

sentez que la voiture juste derrière vous est plus puissante, vous pouvez parfaitement modérer ses ardeurs quelques instants, en zigzagant sur la route tout comme l'a fait Senna lors du dernier Grand Prix de Monaco avec Mansell. L'expérience prouve que cette technique fonctionne à merveille quand elle est bien exécutée. En cela, Ayrton Senna's Super Monaco GP II est excellent. Par contre, ce qui est regrettable, voir très regrettable c'est qu'il n'y a que très peu de différences entre les deux versions. Mis à part les aspérités de certains cir-



cuits et conseils de la vedette, on reste un peu sur sa faim. Pour être tout à fait franc et honnête, la réalisation de Super Monaco GP Il est même un peu moins bonne que celle de Super Monaco GP tout court. Les graphismes sont moins fins et même si la vitesse du scrolling est supérieur, on est pas

entièrement satisfait par la prestation de SMGP II, qui n'apporte pas vraiment grand chose. Un peu décevant par rapport à œ qu'on en attendait.

J'm DESTROY



EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 15 ANIMATION: 17 SON: 16 MANIABILITE: 18





LE TEMPLE BEL'ECHANGE ET L'OCCASION



DE FRANCE A L'ECHANGE DE 1000 JEUX

ECHANGE A PARTIR DE **30F**

TOUT LE MONDE PEUT PROFITER DE NOS SERVICES! PAS BESOIN DE CARTE!

Echangez 2 Cartouches contre 1

l'vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

ous habitez en province!

Pas de problème! appelez le

16 1 42 94 97 14

et réservez votre jeu, même pour les échanges, votre nouveau jeu arrivera chez vous 48H après éception de votre ancien jeu.

l'vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

VPC SUPER!

Déduisez de votre achat par correspondance le montant du jeu d'occasion que vous nous renvoyez!

NOUVEAU! Echange de LASER DISQUE VIDEO à partir de 100F contactez Simon

ULTIMA

21, rue de Turin 75008 Paris 16 (1) 42.94.97.14

MEGADRIVE

ı	MILGA		
ı	TITRES(US ou Française) AFTERBURNNER II	PRIX	DCCASION
Į)	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	NEUF	VENTE ACHAT
J	AFTERBURNNER II	330	180130
ø			
Į			
В	ALIEN STORM	390	180130
	ALISIA DRAGON	350	290200
	ARCUS OF ODISSEY	400	180 130
ı			
в			
8	BUCK ROGERS. BULL'S VS CELTICS. BUSTER DOUGLAS BOXIN	450	150100
ı	BUILDS VS CELTICS	400	180130
	BUSTER DOUGLAS BOXIN	IG .340	240170
ı	CARMEN SANDIEGO	420	240 170
	CENTURION	380	180130
	CHUCK ROCK	400	290200
	DAVID ROBINSON BASKE	T . 390	240170
	DECAP ATTACK	340	180130
	DECAP ATTACK DESERT STRIKE	390	290200
	DEVILISH DICK TRACY DOUBLE DRAGON EL VIENTO.	390	180130
	DOUBLE DRAGON	340	180130
	FI VIENTO	390	180130
	E SWAT	320	150100
	F 22	390	240
	FERRARY GP	350	240
	FEARY TALE	350	150100
	FERRARY GP FEARY TALE FIGHTING MASTER	390	240170
	FIGHTING MASTER. GHOSTBUSTERS. GHOUL'S N GHOST. GOLDEN AXE GOLDEN AXE II GYNOUG.	320	150100
	SHOUL'S NIGHOST	400	240
	GOLDEN AXE	320	180130
	GOLDEN AXE II	350	180130
	GVNOLIG	390	240
	HARD DRIVING	320	180130
	MELL CIDE	320	240170
	ILANACIDTAL	390	2401/4
	JAMES POND	350	180130
	IOF MONTANA	300	180130
	IOE MONTANA II	320	240170
	JORDAN VS BIRDS	340	
	JORDAN VS BIRDS	370	290200
	LAVERS VS CELTICS	390	290200
	1 CARABICO	400	290200
	MARRIE MADNESS	350	240170
	MARBLE MADNESS	390	240170
	MERCKS	400	180130
	MERCKS MICKEY MIGHT AND MAGIC	350	240171
	MIGHT AND MAGIC	400 .	150100
	MYSTIC DEFENDER	400 .	
	AND HOCKEY	200	290 . 20
	OUT BUN	350	18013
	OUT RUN	350	18013
	PACMAN (MHS) PAPERBOY PGA TOUR GOLF	320	18013
	PGA TOUR GOLF	350	180
	PHANTASY STAR II	390	17
	PHANTASY STAR III	420	29020
	PHELIOS PITFIGHTER	350	150
	PITEIGHTER	390	18013
	FITTOTIEN		

IYNX

TITRES	PRIX	occ	ASION
	NEUF	VENTE	ACHAT
TOKI	320	170	100
DITTELLIGHTNING	270	120	80
FLECTROCOR	270	120	PO P
RAMPAGE	320		100
GATES OF ZENDOCON	270	120	80
CALINTET	270	120	UO. seed a seed of the
CALICORNIA GAMES	270 .	120	80
XENOPHOBE	270	120	80
CHIEFE CHALLENGE	270	120	80
SLIME WORLD.	270	120	80
ZARLOR MERCENARY	270	120	80
KI AY	320	170	100
BOBO SOLIASH	270	120	80
ROAD BLASTER	,320	170	100
TOURNAMENT CYBERBA	LL320	170	100
NINJA GAIDEN	270.	120	80
PAPERBOY	270 .	120	80
APB	320 .	170	100
RYGAR	320 .	170	100
HARD DRIVIN	320.	170 .	100
TURBO SUB	320 .	170	100
CCDAVARD DOG	320	170	100
AWESOME.	320	170 .	100
CHECKEDED CLAC	320	170 .	100
BLOCK OUT	270 -	120 .	80
STUN RUNNER	320 .	170 .	100
XYBOTS.	320	170 .	100
SHANGAI	270	120 .	
VIKING CHILD	320.	170 .	100
ISHIDO	320	170 .	,100
BILL AND TED'S	320	170 .	100
ROBOTRON	320	170	100
GOLF CHALLENGE	320	170 .	100
CRYSTAL MINES II	320.	170 .	100

MEGADRIVE

R					
ı	TITRES (US ou Française)	PRIX	OCCASIDN		
ı	TITRES (US ou Française)	NEUF	VENTE	ACHAT	
E	POPULOUS	290	150	100	
ı	OUACKSHOT	390	290	200	
ı	BOAD BASH	350	180	130	
	ROBOCOD	350	290	200	
ı	ROLLING THUNDER II	390	240	170	
	SHADOW DANCER	350	240	170	
۰	CHAROW OF THE BEAST	420	180	130	
	SHINING AND THE DARKNESS	390	290	200	
ı	CHIMORI	. 390	240	170	
ı	SONIC	350	240	170	
	COIDCRMAN	350	180	130	
	SPEEDBALL II	390	240	170	
	COLATTER HOUSE	390	290	200	
ı	STREET OF RAGE	390	290	200	
ı	STREET SMART	,390	180	130	
	STRIDDER	430	270	170	
	SLIDER HANG ON	320		100	ł
	SUPER MONACO GP	340	290	200	
	SUPER OFF ROAD	350	180	130	
	CUIDED DEAL BASKET	350	240 .	170	ă
	SUPER VOLLEY	350	240 .	170	
	CWODS OF VERMILLON	420	240 .	170	
	TERMINATOR II	390	290 .	200	J
	TEST DRIVE	350	150 .	100	
	THUNDERFORCE III	390	290 .	200	
	TOE JAM AND EARL	390 .	240 .	170	
	TOKI	390 _	290 .	200	ì
	TRUXTON	320.	150 .	100	
	VALIS	450.	150 .	100	
	WONDERBOY III	390.	180 .	130	
	WONDERBOY V	390.	290 .	200	
	WORLD CUP ITALIAN	340.	180 .	190	ı
	WESTI F WAR	350.	180 .	130	
	WINTER CHALLENGE	390.	150 .	100	
	YS III	450.	150 .	100	

NEO GEO

TITRES	PRIX	OCCASION	
BASEBALL STARS	NEUF	VENTE	ACHAT
BASEBALL STARS	690	490	240
BASEBALL 2020	690	490	240
KING OF MONSTERS	990	690	440
LAST RESORT	1200	890	640
MUTATION NATION	1200		640
NAM 75. ROBOT ARMY	690	490	240
ROBOT ARMY	1200	890 .	640
SOCCER BROWL	1200	890	440
TRASH RALLY	990		
ASO II	990		440
BLU'S JOUHNEY BURNING FIGHT	990		440
BURNING FIGHT	990		440
CROSSED SWORDS	990	400	240
EIGHT MAN	4 200	#00	640
FOOTBALL FRENZY	1200	800	640
LEAGUE BOWLING	1200	400	240
NINJA COMMANDO II		900	640
SENGOKU	1200	890.	640
RIDING HERO	1200.	690	440
NINJA COMBAT	990.		440
SUPER SPY		690	440
SUPER SPT	990 .	,,,,	

NOUS ECHANGEONS AUSSI LES CARTOUCHES JAPONAISES

ECHANGE AUTRES CONSOLES Gameboy à partir de 40F (+ de 100 titres) Gamegear à partir de 50F (+ de 30 titres) NES française à partir de 60F (+de100) NEC à partir de 60F (+ de 100 titres)

SUPER NES (US)

991 HII		1	
TITRES	PRIX	OCCASION VENTE ACH	
IIIVILO	NEUF	VENTE	ACHAT
DILL LAMBED BASKET	430	200	100
CACTEL VANIA	430	300	200
CONTRA III	430	300	200
D CORCE	430	200 .	100
C 7EBO	430 .	300 .	200
CINAL CANTASY LEGEND	430	300 .	200
HOME ALONE	430	200 .	100
1 EMMANGS	430	300 .	200
IOE AND MAC	430	300 .	200
LINCTICAL MINITA	430	300 .	200
PILOT WINGS	430	250 .	150
PITFIGHTER	430	200 .	100
POPULOUS	430	200 .	100
RIVAL TURF	430	.,300 .	200
SMASH TV	430	200 .	100
SUPER GHOULS AND GHOST.	430	300.	20
SUPER MARIO	430 .	200 .	5
SUPER OFF ROAD	430 .	250	15
SUPER R TYPE	430 .	200 .	10
SUPER SOCCER	430.	300	20
WWF	430	300 .	20
ZELDA	500 .	350 .	
YS III	430 .	200	100
SIM CITY	430 .	200	10
SUPER TENNIS	430 .	250	15
ROCKETEUR	490 .	300	20
SIMPSONS	430.	300	20

SUPER FAMICOM

TITRES (version japonaise) PRIX NEUF		OCCASIDN		
THE COUNTY PROPERTY	NEUF	VENTE	ACHAT	
AEDA RR	390	200	100	
ADTHUD OHEST	550	300	150	
DATTI E CRAND PRIY	550	250	100	
DIC DUM :	450	200	100	
DOMBLIZAL	450	200	100	
CACTI EVANIA IV	550	300	150	
DARIUS TWIN	450	200	100	
DARIUS TWIN DIMENSION FORCE	450	200	100	
DDACON BALL	550	300	150	
DRAKKEN DUNGEON MASTER	550	250	100	
DI NICEON MACTED	450	200	100	
EXHAUST REAT	450	250	100	
F ZERO	550	300	150	
FINAL FIGHT	650	300	150	
FINAL FIGHT CLIV	690	350	200	
GOEMON FIGHT	200	200	100	
HAT TRICK HERO	560	300	150	
JOE AND MAC	ECO	250	100	
JOE AND MAC	550	250	100	
LAGOON	550	250	100	
LEMMINGS		200	100	
MAGIC SWORD	EE0	200	150	
MAGIC SWOHU		250	100	
PILOT WING	400	250	100	
PRO SOCCER	FEO.	250	100	
PRO SOCCEH		200	150	
RAMNA	FEO.	250	100	
ROCKETEUH		260	100	
RPM	550	200	454	
SD GREAT BATTLE		200	100	
SD GREAT BATTLE	490 .	200	10	
SOUL BLADER	390 .	200	16	
SUPER AD ISLAND	550 .	300	100	
SUPER ALESTE	550	250	10	
SUPER EDF	490 .	250	4E	
SUPER FORMATION SOCCER SUPER MARIO	550 .	300 .	15	
SUPER MARIO	390.	200	10	
SUPER TENNIS	550 .	250	10	
SUPER VALIS	550 .	250	10	

SUPER NINTENDO (version française)

TITRES	PRIX	OCCASIDN		
F ZERO	NEUF	VENTE	ACHAT	
SUPER TENNIS	449	300	200	
SUPER R TYPE	449	250	150	
GRADIUS	449	200 .	100	
SIM CITY	449.	200 .	100	

BON DE COMMANDE

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES: 21 rue de Turin 75008 Paris - Tél. (1) 42.94.97.14 ander le departement VPC pour la disponibilité des pro

Nom Prénom : Adresse complète :

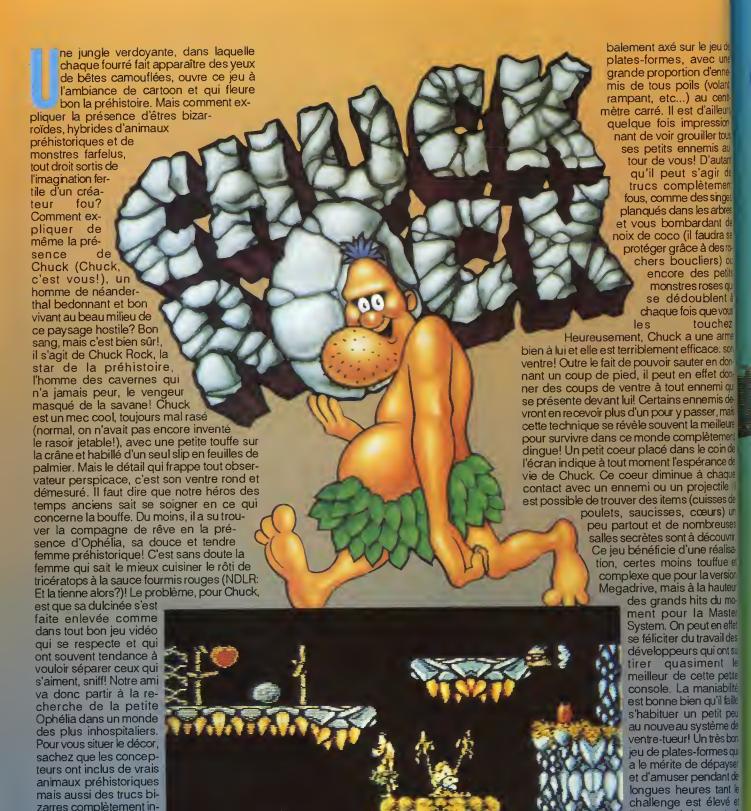
Tél. ; (obligatoirs) CB n° : Dats d'expiration : Signaturs :

En cas de palement par chèque veuillez joindre celui

Produit

Prix

TOTAL (ajputez 20F pour les frais de port):



des gros dinosaures qui serviront de passerelle sur un fleuve ou encore des petits reptiles à la bouche remplie de dents. Le jeu se décompose en plusieurs mondes scindés en sous-niveaux, lesquels vous permettront d'éviter de recommencer sans arrêt au tout début du niveau et par la même occasion, de ne pas vous taper toujours les mêmes ennemis. Le jeu reste glo-

mais aussi des trucs bizarres complètement in-

connus des savants

scientifiques! Chuck

devra se frotter ainsi aux

classiques ptérodactyles roses et verts (des oiseaux-reptiles faisant penser à des chauvessouris aux longs becs),

> **EDITEUR: VIRGIN GRAPHISME: 18** SON: 16 **ANIMATION: 17**

MANIABLITE: 16





l'espace de jeu vaste, A

conseiller aux fanas

OLIVIER

d'action.

oici la preuve que les orientaux sont d'éternels optimistes! Si vous jouez aux échecs, vous savez que le nom même de ce jeu est plus triste que joyeux. Pour tester, dites à votre mère, alors que vous sortez d'un examen caial "ce fut un échec!", vous comprendrez le quoi il s'agit. D'un autre côte, si je vous is je gagne, a quoi pensez-vous automa-quement, sans l'ombre d'une hésitation,

omme s'il s'agissait d'un réflexe conditionné ie Pavlov? C'est exact, au mah-jong qui, en chinois, signifie belet

bien "je gagne"! Sivous aimez ne pas être contrarié, jouez plutôt aux échecs vi vous aurez plus de chance d'enandre le terme "èchec" qu'au mah-jong où vous n'êtes pas sûr de dire bien souvent "je gagne". Bref, après cette parentièse culturelle hautement intéressante, passons à ce jeu qu'est Super Shanghai.

Leprincipe du mah-jong est d'une incroyable, autant qu'apparente, facilité! Lorsqu'on vous 'explique, il a l'air si bête que l'on pourrait

5 ± 6 7 7 6 7 6 7 ± 6 ±

croire que le jeu est à la portée du premier imbécile (J.M. Le Pen pour ne pas le nommer). Ilfaut, pour reussir (si vous ne voulez pas réussir, vous ne puez pas!) mettre deux à deux des dominos qui composent une pyramide. Attention, n'enlevez pas n'importe quels couples de dominos, seulement ceux qui ont un dessin identique sur leur face visible! Mais re-attention, vous ne pou-

vez enlever que les dominos qui ne sont pas bloqués sur deux côtés ou plus! Mais re-re-

EDITEUR: HOT.B GRAPHISME: 10 ANIMATION: NON APPLICABLE SON: 14 MANIABILITE: 11

VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS

SUPER **FAMICOM**

attention, il faut aussi un minimum de stratégie, car le but est de faire disparaître la pyramide pour qu'il ne reste AUCUN domino sur le tapis! Si vous n'avez rien compris à ce que je viens de vous expliquer, rassurez-vous, il y a une notice avec le jeu, en japonais... Sachez tout de même que la version américaine est pour très bientôt.

En supposant que vous possediez le jeu de plateau dans votre humble demeure, vous vous demandez sûrement quelles sont les différences entre le jeu en 3D, le vrai, et celui en 2D, sur votre divine Super Famicom. A vrai dire, les différences tiennent plus du gadget qu'autre chose. Tout d'abord, principale différence,

vous aurez droit à une importante variété de dominos. Vous pourrez choisir les figures classiques du mahjong, des panneaux du code de la route, des figures d'heroic-fantasy (assez nulles), des fleurs, des fruits et legumes... le tout passable-

ment inutile mais permettant d'intro-duire un brin de variété. Vous pourrez aussi, comme avec le jeu de plateau, jouer

contre un adversaire. Super Shanghai est, en effet, un jeu qui peut se jouer à deux, c'est toujours bon à savoir. Enfin, le tableau des options vous propose aussi des variantes de jeu comme celle appelée Les Yeux du Dragon. Variante du mah-jong en un peu plus délicat, ce jeu se jouera sur un tout autre tableau.

Les graphismes du jeu sont sans saveur aucune, un lot de dominos, ce n'est jamais





existe!). Les mouvements au pad sont lents et parfois bien imprecis, de quoi vous enerver, ce qui est le comble pour un jeu censé détendre. Les musiques qui accompagnent le jeu sont bien choisies et donnent le ton à ce jeu de réflexion oriental qui, hormis un lot restreint de mordus, ne devrait pas avoir une plėthore de fans.

T.S.R.



ise à part la simulation de Basket d'Electronic Arts akers Vs Celtic et le Super Real Basket Ball de Sega, les simulations du sport Number One aux Etats-Unis ne courent pas les rues et surtout les circuits de la console seize bits de Sega. Heureusement David Robinson arrive. Il était temps car je dois avouer que j'ai un petit faible pour les simulations de basket-ball sur Megadrive. Après une traditionnelle page de présentation, qui ne restera pas dans les mé-moires, un menu de sélection hyper complet vous permet de choisir tout un tas de paramètres. Ainsi vous pourrez participer à un championnat des Etats-Unis avec toutes les meilleures équipes actuelles, iouer contre un de vos amis que vous aurez eu la gentillesse d'inviter chez vous, choisir vos joueurs en fonction de leurs aptitudes diverses et de leurs résultats précédents (en récupération de balles, en précision de tir, en pourcentage de rebonds, etc...). Grâce à ce menu, il sera également possible choisir un équipe composée de cinq joueurs, ce qui est normal pour une équipe de basket, ou de trois. Le jeu à trois à l'avantage d'être plus rapide, et pour parfaitement négocier ce genre de jeu, mieux vaut être rapide et précis dans les passes, le démarquage étant l'arme essentielle. Après avoir avec effectué toutes ces diverses sélections, le présentateur vedette d'une chaîne de télévision présentera les équipes et vous plasera d'entré de jeu dans l'ambiance. Au centre du terrain, l'arbitre la balle dans les mains siffle le coup d'envoi. Deux grosses bêtes de plus de deux mètres de haut sautent pour récupérer la balle, une petite pichenette et hop, la balle est dans les mains de l'un de vos coéquipiers. Dès les pre-



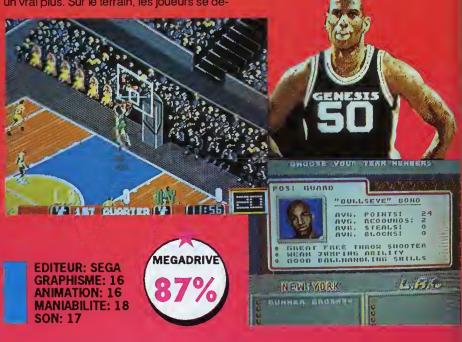


mières minutes de jeu, on se rend vite compte de la simplicité d'utilisation de David Robinson Supreme Court. Y'a pas à tergiverser pendant cent cinquante ans, ce jeu est parfait à ce niveau. On ne s'embrouille pas dans les commandes, le bouton B, c'est pour tirer, le A pour passer. Si David Robinson reste d'une grande facilité d'utilisation, cela ne veut pas dire pour autant que les règles de ce sport n'aient pas été respectées. Bien au contraire, elles sont toutes présentent ici. Des trois secondes dans la raquette, au retour en zone en passant par les marchés et les passages en force, on retrouve dans cette simulation les vraies règles du vrai basket et ça, c'est un vrai plus. Sur le terrain, les joueurs se dé-

placent avec souplesse et leur rapidité d déplacement est parfaitement bien adap tée. Bien proportionnés par rapport à la taile du terrain, les joueurs peuvent dribble passer, shooter à trois mètres (et marque ainsi un panier à trois points) ou encore sma sher dans plusieurs positions, ce qui bier souvent est assez spectaculaire. En ce qu concerne les passes, un point dans David Robinson Supreme Court me chagrine un petit peu, il est impossible de faire une passi à un joueur que l'on a nous même chois c'est l'ordinateur qui décide et bien souven pour que la balle atteigne l'objectif que vous avez désigné, il faut passer la balle deur ou trois fois et à force cela devient un per

Très original quant à la perception du le rain, vu de trois quart, David Robinson Supreme Court reste tout de même très elficace et lorsqu'on entame une partie on na qu'une seule envie c'est de la finir et de la remporter. Très agréable au niveau so nore, on entend, par exemple, les crissements des semelles en plastique des chaus sures des joueurs sur le paquet ciré, cette simulation ne fait pas pâle figure devant les deux autres déjà disponibles sur Megadiive

Pm DESTRO



y est, Sega remet ça. Après deux précédents jeux

de Baseball sur la Game Gear, ne voilà-t-y pas que la firme japonaise nous livre tout chaud son dernier rejeton, j'ai nomme Hyper Baseball 92. Eh oui, on essaye de se mettre à la page comme on peut. Bien que, en voyant le résultat, on ne puisse pas dire que ce soit mau-vais. Loin de là! Tout est fait de manière que vous vous sentiez pien en jouant à ce soft, mais surtout que vous y compreniez quelque chose. Alors, comme de coutume lorsque l'on reçoit un ouveau Baseball, on essaye d'expliquer le mieux possible our initier les lecteurs à ce sport, en apparence compliqué. Tout d'abord, pour faire référence au jeu (quand même!) sachez qu'au départ vous pouvez choisir vos différents joueurs qui s'aligneront sur le terrain (mais je vous préviens, les noms sont en aponais), puis également le nom de votre équipe (une dizaine en tout), et enfin si vous voulez évoluer sur un grand ou un petit errain, le choix est aussi possible. Pour débuter, je vous conseille e petit stade car pour faire un Home Run (renvoyer la balle en dehors des limites du terrain et dans le bon sens), c'est beaucoup plus simple, car plus petit. Une fois que vous foulerez la pelouse, il faudra faire preuve de beaucoup de puissance et de précision pour renvoyer les balles vicieuses de vos adversaires. Ceux-ci n'hésiteront pas à faire des effets en tirant très fort, très doucement, à droite, à gauche etc... Lorsque vous réussirez à lapper la balle suffisamment loin à votre goût, vous devrez cou-ir sur une base le plus vite possible. Si vous l'avez projetée encore plus loin, vous essaierez d'aligner deux bases, et ainsi de suite. Si c'est à vous de lancer, vous ferez en sorte que votre visà-vis ne la touche jamais, ou en tout cas, la renvoie très mal. Si cen'est pas le cas, il faudra que vous récupériez la balle de cuir le plus vite possible, en essayant de la renvoyer sur l'une des bases, avant que votre adversaire n'y vienne.

D'un point de vue ludique, il y a tout ce qu'il faut pour en faire un hit, mais du côté technique, qu'en est-il? Eh bien, c'est tout aussi réussi. Les sons restent bons (digit'), bien appuyés par des graphismes très convenables. En tout cas, la maniabilité est de très bonne facture, les mouvements des personnages étant très réussis. Avec la vue globale du terrain, vous verrez même des sprites de personnages minuscules, mais vraiment mignons et bien foutus. Bref, je crois que vous pouvez foncer

dessus les yeux fermés.

TRAZOM





EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 16 MANIABILITE: 17

SON: 15

ANIMATION: 15

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL: 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche. METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : LME Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL s/MARNE

TEL: 43 77 41 13

RESERVEZ VOTRE SUPER FAMICOM (2 Manettes - 1 cable Péritel - 1 alimentation) VENDUE COMPLETE + JEU AREA 88 2250 TTC

7 jours / 7

CONSOLES

NINTENDO

SUPER FAMICOM SUPER NES (américaine)

SOUL BLADER - ZELDA III RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY) JOE AND MAC - SUPER MARIO BROS 4 CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER SUPER FORMATION SOCCER SUPER CUP SOCCER - SUPER TENNIS

MAGIC SWORD

STREET FIGHTER II **TORTUES NINJA 4** LES SIMPSONS - BATTLETOADS

MANETTES XE-1 ET JB KING

GAME BOY

HUDSON HAWK RETURN OF THE JOKER (BATMAN II) KICK OFF

SUPER STREET BASKETBALL IKARI WARRIORS II RUBBLE SAVER II **GOEMON FIGHT** ROCKMAN WORLD F1 HFRO GB SUPER MARIO LAND

LES MICROS LES JOYSTICKS
LES FOURNITURES

SEGA

MEGA-CD 2990F MEGADRIVE francaise + sonic 1290 F **MASTER SYSTEM 2** GAME GEAR nouveau packaging

SONIC - QUACKSHOT KID CHAMELEON IEUX

TOKI - ROBOCOD ALISIA DRAGOON EA HOCKEY JOHN MADDEN II DESERT STRIKE F 22 INTERCEPTOR **CRUDE BUSTER** LAKERS VS BULL JORDAN VS BIRD

TURBO OUTRUN MARBLE MADNESS SPLATTER HOUSE II

SHINING FORCE **GRAND SLAM - AGASSI TENNIS** OLYMPIC GOLD - MONACO G.P 2

SNK

Modèle 50 Htz Guillemot

NEO-GEO 2990F + Magician lord 3490F

FATAL FURY - MUTATION NATION BLUE'S JOURNEY - BURNING FIGHT SOCCER BRAWL - SUPER B - MAN ALPHA MISSION II FOOTBALL FRENZY

LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF NINJA COMMANDO BASEBALL STAR II

LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC - PC COMPATIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous... CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois







min h oui, vous l'avez reconnu. Il s'agit bien de sa Majestė Ayrton Senna qui a décide de mettre ses précieux conseils au service du jeu vidéo. Bien sûr, cerns diront qu'il n'a fait que mettre son nom sa tête sur une boîte de jeu, et qu'il a touè le pactole en claquant des doigts. Mais oi, à ces personnes, je leur dirai tout simement que premièrement, pour se faire un m il faut d'abord suer sang et eau pour y iver. Ensuite, je ne crois pas que ce genre cachet le rendra plus riche qu'il n'est déjà DM: c'est combien l'adhésion au Fan Club rton Senna, hein dit Trazom????).

ec 17 francs par seconde (NDLR : thentique!), il est loin d'avoir des soucis anciers, n'est-ce pas? Ceci étant dit, parns du jeu en lui-même. C'est beaucoup us intéressant que des ragots de bas ages alimentés par de la jalousie sournoise malsaine. Bon, arrêtons là nos petits lires. J'allais donc vous dire que dans SMGPII, il y a Ayrton Senna, bien sûr, ais il y a aussi et surtout 16 Grands Prix de rmule 1 que vous pourrez disputer dans le dre d'un championnat du monde. Cela dit, us pourrez très bien piloter en mode "free actice", sans aucune contrainte, ce qui us permettra de vous familiariser avec us les circuits de la compétition et essayer, à l'occasion, la boîte de vitesse

EDITEUR: SEGA **GRAPHISME: 15** ANIMATION: 16

MASTER SYSTEM MANIABILITE: 16 SON: 15

manuelle (6 rapports). Autrement, vous pourrez prendre une transmission automatique qui vous facilitera les changements, et pour cause, vous n'aurez pas à les faire!

Il y a deux modes dans le jeu, beginner et professionnel. Evidemment, on n'a pas écrit cela pour faire beau. En fait, si vous prenez l'option beginner, un écran du circuit sera affiché, ce qui ne sera pas le cas en mode professionnel. Vous pourrez ainsi voir votre progression sur le terrain, par rapport à votre adversaire direct... Ayrton Senna. Mais avant, vous devrez passer par les qualifications pour essayer de bien vous placer sur la grille. Vous pourrez ainsi faire un nombre non limité de tours, en tentant chaque fois de faire mieux que le précédent chrono. Sur chaque circuit, vous verrez que c'est toujours Ayrton Senna qui détient le meilleur temps, et le battre sera un véritable défi que vous n'oublierez pas de relever, avec brio, j'en suis sûr. Avec cela, vous aurez la possibilité de paramètrer bon nombre de choses

sur votre monoplace, à savoir le type de pneus, de transmission, d'aileron (plus ou moins cabré) etc... Bien sûr, ces différents choix auront une influence directe sur le comportement routier de votre F1, que vous soyez sur un circuit en ville

> avec des braquages très importants, ou sur un circuit "normal avec des vitesses très élevées du style Grande Bretagne ou Allemagne. Bien sûr, le fait de prendre une boîte de vitesses manuelle ou automatique aura

un lien direct avec votre vitesse de pointe, qui sera beaucoup plus rapide dans le premier mode. A noter enlin que Ayrton Senna vous commentera les particularités de

chaque circuit, en ce qui concerne la tenue de route, les virages serrés et autres petits trucs à connaître.

Nous sommes tout de même en présence d'une bonne réalisation, en tout cas beaucoup mieux que la première version Master System. Les graphismes sont beaux et bien finis, les bruitages et les musiques sont intèressants, et le plaisir de jouer est bien présent. Votre challenge étant bien sûr de devenir champion du monde (avec Password), vous allez devoir cravacher. Ayrton est très fort. Il est LE plus fort!

TRAZOM



JOYSTICK • CONSOLES NEWS / JUILLET • AOUT 1992 / 176

SPY VS SPY

py Vs Spy est un vieux jeu, sans doute connu par tous les joueurs sur micro. Ét c'est avec émotion que nous l'accueillons aujourd'hui sur Game Boy (applaudissements de la foule!). Ne vous attendez pas à de superbes graphismes ni à des décors complètement fous car la conversion reprend exactement l'ambiance des versions micros avec quelques changements dus au passage sur portable monochrome. Vous incarnez un agent secret bien spécial, ayant l'apparence d'un oiseau habillé d'un costard; ça fait un peu corbeau au long bec relooké version mafia! Le jeu se déroule en une suite de missions qui vous feront découvrir des éléments divers classiques de l'espionnage moderne. Il faudra retrouver un microfim, une disquette, etc... Le principe est le suivant: vous devez ouvrir des coffres placés ça et là afin de récupérer des morceaux de l'objet à découvrir dans le niveau. Cinq de ces morceaux sont disseminés dans les coffres. Comme les coffres sont beaucoup plus nombreux que les cinq morceaux d'objet, vous devrez fouiller souvent, sans succès, ces satanés coffres. Lors que tous les morceaux ont été trouvés, une porte de sortie est ouverte et vous atlend pour passer au niveau suivant. Malheureusement pour wus, un autre espion vous étant rigoureusement identique (seule la couleur change) est aussi sur le coup et recherche les mêmes morceaux d'objet. D'où une baston de tous les instants et une course effrénée sur un décor qui scrolle horizontalement en vue de profil. On peut accéder, à tous moments, à une vue générale du niveau qui montre les emplacements des mor-ceaux d'objet et la



SON: 17 ANIMATION: 16

VU ET DISPO CHEZ EURO-LOISIR

ceaux d'objet et la position des deux oiseaux. Lorsque vous vous trouvez nez à nez avec votre ennemi, vous vous tapez dessus et celui qui se retrouve au tapis, perd tout ce qu'il transporte. Il est possible de poser des bombes dans les coffres ou

de pièger des cocotiers par exemple! Ce jeu est un classique qui fait partie de ce genre de cartouches que l'on adore ou que l'on déteste. A deux (avec un link), vous êtes obligés de vous éclater! Seul, il est peut-être moins intéressant. A vous de voir!



GAMES

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

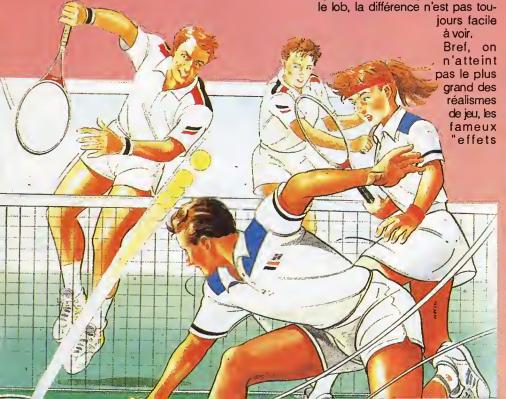
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

FOUR PLAYERS' TENNS



peine sommes-nous sortis de Roland-Garros que nous pouvons déjà y retourner! Et en plus, vous pourrez emmener avec vous trois de vos amis (les ennemis étant aussi les bienvenus! hé!hé!) histoire de faire un double du tonnerre. Pour être à quatre sur le jeu, il faut auparavant se procurer le Nes Four Players (dit N.F.P. par les spécialistes qui friment en nous sortant des initiales qui ne riment à rien). Les jeux utilisant cet adaptateur pour quatre joueurs n'étant pas légion, en effet, ils ne chantent jamais "tiens,

boudin, voilà du boudin...", d'après des tests en laboratoire, les heureux possesseurs de cet engin seront ravis de retrouver un ieu. qui plus est, de sport, permettant de l'utiliser. En début de partie, vous sélectionnerez votre mode de jeu entre le match simple et la formule plus passionnante mais aussi plus longue de la coupe. Pour cette dernière, vu la durée d'une partie sur les quatre différents open, plus une phase éliminatoire, vous pourrez utiliser un système de passwords disponibles à n'importe quel moment de la partie. Ensuite, selon le mode choisi, vous aurez le plaisir de vous créer un joueur en répartissant un nombre de points bien défini entre les diverses caractéristiques qui seront : Force, Vitesse, Visée, Agilité... et même Miracle! Alleluia! Plus besoin d'aller à Lourdes! Après chacune de vos victoires, vous obtiendrez de nouveaux points qu'il vous faudra à nouveau répartir. Pour un match simple, vous aurez aussi le loisir de sélectionner la nature de la surface de ieu, la nature du sol étant la clé du mystère comme le disait Wagner, à moins qu'il ne s'agisse de l'inverse? Peu importe. Côté techniques de jeu, même si la notice fait baver par les possibilités incroyables que permet le jeu, on reste un peu sur sa fin. Les effets, difficiles à réaliser, n'ont, en plus, pas une influence toujours visible sur le jeu. Hormi avec



voilà du



miracles" étant bien là pour signaler que or n'était pas le but recherché.

Si vous êtes un amateur de voix digitalisés vous serez sans doute séduit par ce qui ve suivre. En effet, Four Players' Tennis propos son lot de voix digitalisées qui, comble de l'incroyable, sont compréhensibles. Lorsque les résultats sont énoncés on n'est pas sub mergé par cette désagréable impression que veut que celui qui nous parle, le fait le bouche pleine. Tout ce qui se dit est pleire ment audible et compréhensible. Tous les scores et les balles importantes sont signales de façon sonore. Un regret tout de même dans le domaine sonore, ces petites musiques qui se répètent et qui vous cas sent les pieds au bout de cinq minutes.

N'allez pourtant pas croire qu'il s'agissa d'une réalisation hors pair. Pas du tout, et l'animation est là pour le rappeler! Les sprites se déplacent avec difficulté sur le ter rain, ce qui ne facilite pas le jeu. On a parlois même l'impression que le joueur se déplace sur patins à roulettes! Il glisse, alors que le mouvement est terminé... Quant au scrolling de l'écran, car il existe, uniquement latéral, ne pose aucun problème; les seules fois (à quelques exceptions près) où il est mis à contribution sont celles où les balles sortent du court, en faute. Il n'y a rien à dire sur les graphismes. Deux hommes sur une surface de jeu verte ou brune n'ont, et n'auront sans doute, jamais rien d'extraordinaire, au niveau esthétique. C'est comme ça, il ne nous reste plus qu'à attendre que Jean-Paul Gautier mette son nez là dedans.

Je le répète, le principal avantage de ce jeu de tennis est qu'il peut se jouer à quate simultanément, ce n'est pas si courant que cela (hormis sur la NEC), et c'est toujours une garantie pour passer d'excellents moments à plusieurs.



EDITEUR: NINTENDO GRAPHISME: 11 ANIMATION: 11 MANIABILITE: 10 SON: 16 NINTENDO 72%

FAEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FG RT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible,



yu Hayabusa est un ninja des Dragons Ninja. Les Dragons Ninja sont ce que l'on peut appeler les meilleurs ninjas du monde, les plus forts, les plus beaux, ceux qui sont abonnes à Joystick, les plus experts dans l'art de tuer et les plus affectueux à l'égard des grillepain... Alors qu'il était en vadrouille à l'autre bout du monde, Ryu (traduisez dragon, ce qui tombe bien parce qu'il fait partie des Dragons Ninja, et qu'il est un ninja, comme quoi le hasard...) revient à son village qui est en ruine. Des pillards sont passés par là et ont dérobés le fameux code du guerrier, le Bushido. Grâce à ce code ancestral, on peut, si on le souhaite, invoquer un pouvoir hyperpuissant qui permet de dominer le monde sans aucun problème. Sachant que le monde est en danger, Ryu part donc rechercher le Bushido, jurant avant de ne pas revenir sans le précieux document magique. Encore un grand nom du jeu vidéo! Qu'il s'agisse de la Game Gear ou de la Master System, les titres renommés se succèdent et ne se ressemblent pas. Si vous connaissiez la version NEC de ce jeu



qu'est Ninja Gaiden, dites-vous bien que ces deux jeux n'ont en commun que nom, ou presque. Le jeu reste le même dans

le fond, guider un ninja dans un jeu miplates-formes, mi-baston, mais les décors, et tout les niveaux, en général, n'ont rien de commun. Rapide comme l'éclair, ou presque parce que sinon, ça serait dur de jouer, le ninja fonce dans des paysages variés et bien réalisés qui font preuve d'un minimum de recherche. On ne s'évanouit pas, les graphistes ont fait là un gros effort! Si le ninja peut foncer, c'est aussi parce que l'animation suit! Les sprites en















FAFGA 130 jeux C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings...

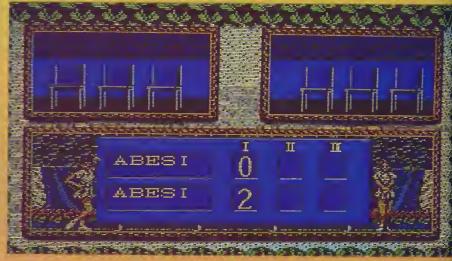


WINBLEDON

mes fans, je suis une burne au tennis en ce qui concerne le jeu en réel. Je veux parler des vrais matchs, sur un vrai court avec une vraie raquette et des petites balles jaunes. J'ai tout essayé, les cours particuliers, les matchs contre plus nuls que moi et même contre ma petite cousine (elle a cinq ans!): rien à faire, je reste une nulité totale. Par contre, vous me mettez un paddle dans les mains et je rétame tout ce qui vient se frotter à moi à l'écran. Aucune simulation de tennis ne m'a encore résisté, tous formats confondus! C'est donc avec fébrilité que je me suis lancé dans Wimbledon en laissant fuser ma joie à qui voulait bien l'entendre! Il est en effet rare de jouer au tennis sur Master System depuis un certain temps. Sega a bien fait les choses puisque ce jeu sort entre le tournoi de Rolland Garros et celui de Wimbledon. Je sais bien que ce choix est purement commercial mais on s'en contrefiche, si l'actualité sportive est prétexte à un bon jeu, tant mieux! Et puis, on est bien plus motivé en ces temps de tournois! Et des tournois, vous allez pouvoir en jouer dans tous les sens grâce à cette simulation qui paraît bien complète. Elle propose en effet, outre les aspects classiques de ce genre de jeu en ce qui concerne l'action, des options qui la rendent plus conviviale et personnalisée. Vous pouvez, par exemple, créer votre champion à partir de modèles proposés et le retrouver pour de nombreuses parties même après extinction de la machine. Il y a seize joueurs proposés et chacun possède ses caractéristiques. Jouez avec chacun

d'eux et vous découvrirez en pratique ce

e tiens à prévenir d'entrée tous



que ces joueurs valent. Vous pouvez, en outre, allouer à votre joueur des points à partager entre trois capacités qui sont le charme, l'appétit et le compte en banque! Non!, sans rire, les trois capacités sont

puissance. Votre joueur se retrouvera champion des volées ou spécialiste sur gazon avec des caractéristiques bien à lui. Comme les concepteurs de ce jeu ont décidément voulu être complets,

l'habileté, la vitesse et la

toutes les com-

binaisons sont pos-

sibles en

qui

се

concerne le jeu



seul ou à deux. Vous pourrez jouer simple seul contre la machine ou à de joueurs l'un contre l'autre. Mais il sera aus possible de jouer seul ou à deux joueurs match de double. Parlons un peu mainte nant de l'aspect technique de ce jeu. 0 ne peut pas dire que les graphismes soie délirants, notament en ce qui concerne abords du terrain. Remarquez, c'est surto ce qui se passe à l'intérieur du court d nous interesse! Et là enfer et damnation! Le joueurs ne sont pas représentés avecu graphisme dément, tout est extrémeme simple dans cette histoire. C'est en effet sa tout la maniabilité qui a été testée dans me petites mains de jeune champion! Le joueurs peuvent se déplacer dans toutes le directions, tout comme les coups qui sor proposés dans une déclinaison accep table puisque l'on retrouve les coups clas siques du tennis. Nous voilà donc en pre sence d'un très bon jeu qui donne envie d jouer, même si sa realisation n'est pas a top en ce qu

concerne les gra phismes.

OLIVIER

EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 13 ANIMATION: 18 SON: 15 MANIABILITE: 17



Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant, un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous



es vieux jeux que l'on peut étiqueter du label "mythique" revêtissent aujourd'hui un aspect important pour les joueurs soucieux de tout es-

sayer et de tout connaître. En effet, malgré le fait certain qu'ils font, au-

jourd'hui, figure d'ancêtres quand à leur réalisation technique très inférieure aux productions actuelles, ils sont à l'origine de la plupart de ces productions. Dans leur esprit et leur originalité de l'époque, ils ont donné à une foule de futurs concepteurs les idées et l'envie de faire avancer le monde alors limité des jeux vidéos. Je verse une larme d'émotion sur ces bonnes paroles et vous présente cette compilation d'oldies (but goodies!) sur Master System. Il me paraît important

d'attirer votre attention sur la rareté des compilations de jeux différents sur la 8 bits de Sega. C'est d'entrée un plus pour cette cartouche qui vous propose trois jeux pour le prix d'un. Virgin a donc décider de faire découvrir aux nouveaux venus des consoles des jeux anciens (vieux de dix ans) et rappeler ainsi de bons souvenirs aux vieux de la vieille des salles d'arcades. Pac-Man et Space Invaders étaient déjà convertis sur



Master System, c'est donc avec Centipède, Break-Out et Missile Command que vous allez pouvoir vous éclater. On commence avec Break-Out qui est un cassebrique qui tombe à pic



puisqu'aucun jeu de ce type n'a été réussi à ce jour sur Master-System. Vous faites coulisser une raquette sur une ligne située en bas de l'écran dans une succession de 27 tableaux constitués de murs de briques différents. Le but est, bien sûr, de toucher les briques pour les faire disparaître et détruire, ainsi les murs. La réalisation de ce jeu ancestrale (un des premiers à l'époque) est superbe et demeure la meilleure des trois jeux présents sur la compil. Le décor de fond est constamment en mouvement (en plus de l'action principale du premier plan) et les couleurs des briques sont vives. Pour ceux qui n'aiment pas les briques, il suffira de choisir Missile Command qui, une fois de

> tement mais sûrement dessus. Ce jeu d'arcade utilisait un trackball, sorte de boule que l'on faisait rouler sur elle-même dans son réceptacle pour guider le viseur à l'écran. Lorsque I'on appuyait sur le bouton Fire, une ligne symbolisant votre tir-laser partait de la base vers le



vers le point choisi par le vise

Il fallait donc anticiper sur

mouvements des missiles

tirer tout le temps. Ici, fini l

lignes de feu mais le jeu gar

les autres caractéristiques ave

les tonnes de missiles d

pleuvent sans arrêt et vo

viseur que vous ne quid

plus avec un track-ball ma

avec le paddle. Un j convenablement réalisé.

dernier oldies présentés

la compil est Centipede.

faut aussi tirer sur les champignons, ce qu rapporte des points. Si la chenille, arrive en bas, vous touche, c'est la fin! Ce hite arcade a été parfaitement converti su Master System et ceux qui ne connaissen pas feraient bien de se dépêcher de gol ter au plaisir de centipède, une drogue e fait! Bref, si vous n'avez pas encore com pris, Arcade Smash Hits mérite vraiment une place dans votre ludothèque. OLIVIER



EDITEUR: VIRGIN GRAPHISME: 16 SON: 17 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 17







AGEGA C'EST PLUS FORT

Plus fort que Mega, y'a pas! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines.

Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances.



C'EST PLUS FORT QUE TOI.



cur qui a au mo s mérite de ne pas e trop subtil et qui sera "defouloir" parfait s tout si vous sortez de mens en ce debut; T.S.R.



de bien étranges appareils, comme cette moto volante! Il faudra, sur la

route franchir des

NINTENDO 74%

refreres



EDITEUR: ELITE GRAPHISME: 15 ANIMATION: 16 SON: 14 MANIABILITE: 16

COOFERFEFFFFFFFF

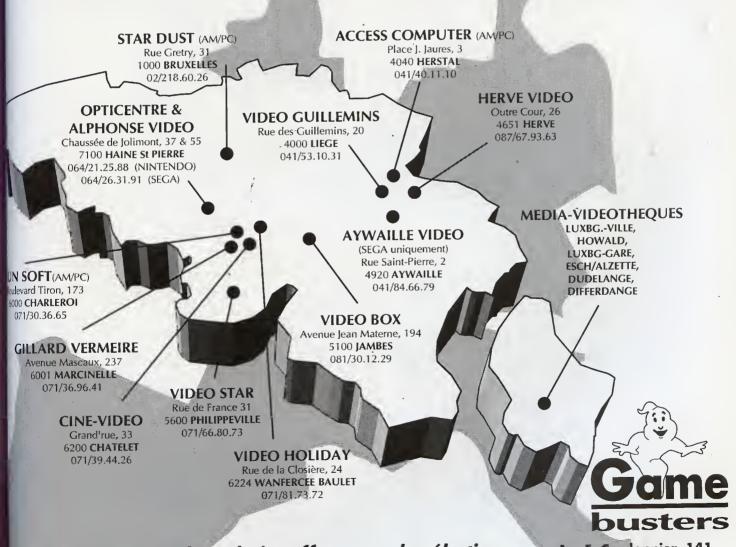




TERMINATOR (MEGADRIVE) - STREET FIGHTER 2 (SUPER NES) - GP MONACO 2 (MEGADRIVE)
HOOK (GAME BOY) - THE SIMPSONS (MEGADRIVE / SUPER NES) - SPLATTER HOUSE 2 (MEGADRIVE)
URTLES 3 (NES USA) - TURTLES 4 (SUPER NES) - MEGAMAN 4 NES USA) - POPEYE 2 (GAME BOY).

+ toute la gamme des jeux et accessoires pour toutes machines!

Tu trouveras toute la sélection près de chez toi!



Détaillants pour un bon choix, offrez-vous la sélection GAMEBUSTERS, votre conseiller en jeux vidéo. Un renseignement, n'hésitez pas à nous contacter!

Av. E. Cordonnier, 141 B-4800 VERVIERS BELGIQUE TEL 32 (0) 87 /23 19 84 FAX 32 (0) 87 / 23 06 57



he ohe ohe eeee, we are the champion, we are the champion". Tel était le cri des spectateurs amplissant les tribunes de la finale. Pour une finale, cette finale du championnat d'Europe des Nation en était une belle. Sur le terrain, les joueurs se passaient la balle avec vitesse et les dribbles étaient nombreux. Devant les buts aussi, les différentes actions, de chaque côté, étaient plutôt intéressantes. De toute ma vie de commentateur, concluait Thierry je n'avais jamais vu une partie aussi acharnée et disputée. Normal, tous les atouts étaient dans la manche du joueur, qui, avec un peu d'entraînement, maîtrisait sans difficulté cette simulation de Virgin signée

A l'écran, c'était comme dans le meilleur

joueur en possession de la balle se voyaient flanqués d'une petite marque pour le différencier des autres. Ah oui, pour être claire, cette simulation était limpide

En se déplaçant sur le terrain, la caméra suivait parfaitement l'action en cours et surtout la balle. A chaque instant, la balle était toujours visible et ce, à tous les niveaux, ce qui tranchait singulièrement avec une autre simulation de football sur une autre machine: Super Cup Soccer de Jaleco sur Super Famicom. Le choix des équipes s'effectuait sans grosse difficulté et l'arbitre avait toujours des décisions que personne ne pouvait contester. En suivant la balle, la caméra permettait de découvrir le terrain qui scrollait dans toutes les directions. A vue de nez, le terrain devait faire à peu près cinq écrans de large et trois de haut, respectant ainsi les dimensions rapportées d'une véritable pelouse de footment s'habituer aux différentes technique de jeu, il fallait bien évidemment s'entra ner; heureusement, les organisateur avaient tout prévu à cet effet. L'entraîneme avant la compétition n'était pas un très qui problème. Quand on en eut marre d jouer toujours avec l'ordinateur, qui, ma gré toute sa volonté, avait des attaques petit peu stéréotypées, on décida d'invil un ami à partager le second joypad quita nait sur la table. Ahhh bon Diou, à del c'était encore plus rigolo. Moins stéréotype le jeu était plus vivant et les attaques f saient de partout ainsi que les erreur techniques, d'ailleurs.

D'une réalisation honnête, European Clu Soccer est une bonne simulation du spo européen numéro un. Malgré tout, les vras amateurs auront peine à trouver cette

MANIABILITE: 16

SON: 15 **ANIMATION: 15** 0:0

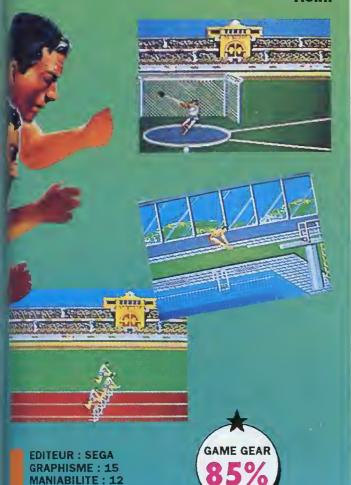
production gi-





peine le jeu sorti sur Megadrive et sur Master System, qu'il arrive sur la Game Gear. Il s'agit là d'une parfaite adaptation de la version MS. On retrouve donc les sept épreuves : lancer du marteau, plongeon, cent mètres, cent dix mètres haies, uaire fois cent mètres nage libre, saut à la perche et tir à l'arc. ne fois encore, les graphismes sont excellents et, comble du onheur, on distingue sans aucun problèmes les différents orites à l'écran. Seuls les chiffres affichés ne sont pas touonaître ses résultats. Il faut parfois se forcer le vue pour xcellents, même s'ils ne sont pas toujours suffisamment préents. Il faut aussi noter que, tout comme le version Master ystem, le jeu est d'un niveau de difficulté très abordable, voire lutôt facile. L'inconvénient majeur de cette version, c'est sans bute la manipulation. Appuyer frénétiquement sur les deux outons, tout en voyant ce qui se passe et en tenant la Game Bear relève parfois du tour de force, en tout cas pour ceux qui ont pas trois mains. Malgré cet inconvénient technique, le uest une fois encore un régal et se classe certainement parmi s trois meilleurs jeux actuellement disponibles sur la Game Bear. Avant de clore cet élogieux article, sachez aussi que, out comme les autres versions, il peut se jouer à quatre, ce ul donne un intérêt supplémentaire au tout.

T.S.R.



SON: 13 ANIMATION: 16







lack Orb est le méchant de service. Un beau matin, en sortant de son sommeil et de sa cambrousse, il décida que les choses ne pouvaient plus continuer de la sorte. Il avait besoin d'asseoir son pouvoir et de dominer les autres. Alors, une idée lui vint. Abjecte et cruelle comme toutes les idées des enfoirés qui jonchent le monde des jeux vidéo, il décida de semer la zone sur son passage et de soulever les éléments de la nature. Jusqu'alors, Black Orb est, en effet, le seul être capable de réaliser de telles choses. En se concentrant comme une bête, il peut, avec son mental, faire des trucs extraordinaires. Le problème c'est que cet individu est un réel connard et que la seule chose qui l'intèresse vraiment, c'est faire du tort aux autres.

En se déchaînant donc comme un fou. il fit remonter à la surface de la terre toutes les créatures les plus effroyables et les plus



immondes de la création. Cette action eut des effets pour le moins catastrophiques et la terre fut très rapidement plongée dans des abîmes profonds, très profonds...

Pour enrayer ce phénomène que l'on jugeait outrageusement honteux et dangereux (ça le serait à moins), un homme, un seul, décida de lutter pour rétablir l'ordre dans tout ce boxon innommable.

En gros, l'action de Magic Sword se déroule dans une tour qui comporte une cinquantaine de niveaux. Dans chacun de ces différents niveaux, notre valeureux guerrier pourra trouver des bonus, des options spéciales ainsi que des clefs. Les clefs sont les objets les plus importants à trouver et à récuperer dans Magic Sword. En effet, elles permettent d'ouvrir des portes. Derrière ces portes, des prisonniers sont enfermés. L'un

des buts de ce jeu de Capcom est donc de libérer ces otages. En les libérant, ils vous suivront partout où vous irez. Ainsi, vous pourrez bénéficier de leurs armes et de leurs



qualités propres. Si vous libérez le Paladin par exemple, vous aurez toutes les opportunités du monde pour utiliser sa grande puis sance de feu. Elle vous sera particulièrement utile, notamment pour détruire les monstres de fin qui vous prendront assez rapidement la tête. En fait, dans Magic Sword, il n'ya pas que les monstres de fin qui prennent la tête, tout le jeu est une véritable galère vivante. Ne croyez surtout pas que sa réalsation soit bâclée, cela serait faux. Mais très sincèrement, on était en droit d'attendre mieux au niveau de l'intérêt d'un jeu Capcom. A chaque niveau, on change les sprites, les décors et les pièges et l'or recommence comme en 40. On frappe, on saute, on évite les ennemis, etc... Très rapidement on s'aperçoit que Magic Sword ne tient pas bien longtemps la route devant les meilleures productions dans le genre (car sur Super Famicom, des jeux ressemblantà Magic Sword, il n'y en a pas qu'un!). Avec un concept de jeu pourtant fort sympathique, le fait de pouvoir libérer des prisonniers et de les utiliser par la suite, moi, c'est un plan qui me plaît bien, Magic Sword a énormément de difficulté à convaincre. N. bon, ni mauvais, ni accrocheur, ni trop rapidement lassant, cette cartouche de huit megas ne laissera que peu de traces sur Super Famicom. J'M DESTROY

> EDITEUR: CAPCOM **GRAPHISME: 17 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 15**

SON: 16 VU ET DISPO CHEZ









Meradrive + Mega CD A



Hero MD : 449 Frs NUMBER OF THE

es arrivages de urveautés japonaises ou méricaines pratiquement IOUTES les semaines, l'hésitez pas à nous Hohoner pour commander...

Alisia Dragoon Rent a Hero 399 F 299 F Runark SD Valls 269 F 269 F Batte Mania **Reast Warriors** 449 F Crude Busters Dahna 490 F Slime World 269 F 469 F Steel Empire 449 F 490 F Double Dragon II 319 F Test Drive II Thunder Fox Thunder Prowresting 490 F 199 F Fantasia 449 F Fire Mustang 449 F Turbo Out Run 229 F Galaxy Force II 349 F Wani Wani World Golden Axe II 449 F 399 F Where In Time... Wonder Boy 5 490 F 490 F Madical Boy 399 F Magical Guy Out Run 349 F Y's 3 490 F Mais aussi bien d'autre Quack Shot (Donald) 449 F tres, reselanez-vous...

MEGN CD +Earnest Evans 3990 Frs

Soi Feace, Heavy Nova, FHB, NEWS : Lunar 499 Frs



NOUVEAU...

(1 (1

145 rue de flandre, 75019 Paris. Tél: (16-1) 40.38.02.38 ou (16-1) 40.34.36.26. Métro Crimée.

Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00.Sans interuption

ritaiser	595 F
n II	545 F
nur Quest	695 F
atte Blaze	695 F
tille Grand Prix	445 F
astelvania 4	695 F
inta Spirit	695 F
arus Twin	595 F
Ziro	490 F
Grand Prix	695 F
ral Fight Guy	695 F
sezon Fight	695 F
radus III	595 F
My Boy	595 F
M AND MEC	695 F
let Wings	595 F

Populous 595 F
Pro Football 595 F
Rockelber 895 F
Rockelber 495 F
Super Adventure
Island 695 F
Super EOF 695 F
Super Formation
Soccer 490 F
Super Mario World595 F
Super Valls 695 F
Trunder Spirit 595 F
Trap Racer 445 F
Xardrion 495 F

595 F Y's III Zelda III 695 F 595 F 695 F

Magic Sword 195 F Golden Fighter 595 F Zun 2 Spirit 195 F 31-15 SHOOT AGAIN POUR LES TOUTES DERNIERES NEWS...

Retrouvez les Jeux AMERICAINS... Bill Laimber, Smatch TV.

Addams Family, Lagoon, Final Fantazy II, Pit Fighter...etc...etc...



Street Henres



IN CEAR Out Run 090F

NEO GEO Magian Lord

3490F

UVEAUTES

R- LE- 3615

OOT AGAIN

C.B. a"

Elue portable de l'année l déale sur la plage ocale sur la piage ou en voiture...
De 245 à 295 frs pour Game Gear.
Pro Basebail 92, Fantastic lavigation, Aerial Asault, Joe lorara Football, etc...



Connecter la console de votre choix sur votre moniteur Amstrad

CTM 644 au CTM 664 L'ADAPTATEUR POUR MONITEUR AMSTRAD



PC Engine GT 2490 F Super CD Rom 3490 F Super System Card DavisCupTennis(SCD) 599 F 490 F

Shadow Of The Beast (SCD) 490 F Valis (SCD) 490 F Soldler Blade (En carte) 399 F 399 F Labyrinth Island Special (En carte) (SCD) 490 F Ray Xamber III Gun Buster (SCD) 449 F Genocide (SCD) 449 F Ramna 1/2 iscoi 449 F

bid Aph, Net, Bogs, Mintendo, Amstrad, SNK sont des manques disposées. Sonto est un personnege disposée Megaditive, Gamegear, Spr Fintenn, Nijo Gillo, Conignate, Super Grate, PC Engine GT sont des produits disposées. Liste non représentative Photos non ambiquisées Phone Apais No interessée de drift de modifier est porte sans priseves. Offer dans la finte books disposétion.



POUR MEGADRIVE

269f 319f SD Valls Double Dragon II Runark Thunder 269f Prowrestling
Turbo Out Run
Slime World
ALISIA DRAGOON 275f 229f 269f 299F



Top Racer Battle Grand Prix Hattrick Hero RPM Racing

445f 445f 395f

POUR CORE GRAFX

Tollet kid Gradius Salamender 275f 249f



ON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE POUR FORMANDE DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS BUILLE RESOURCE PUIS BUILLE PUIS BU

Adresse Code postal Téléphone.

Je désire commander le matériel suivant : Oté Désignation Prix

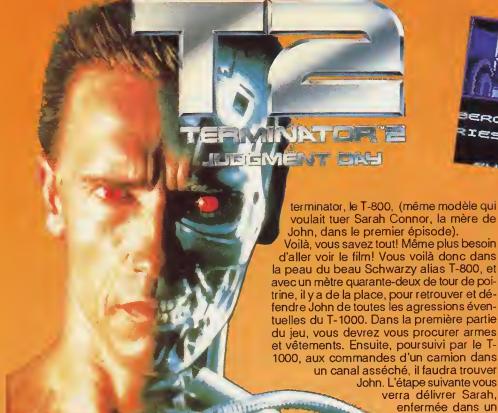
Participation au frais de port et d'emballage

MONTANT TOTAL:

pirs à ma commande : Dun chéque, Dun C.C.P., Dun mandat lettre, De préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

possède un(e) : Megadrive D, Master system i ou il D, Game gear D, Nec D, Game boy D, Super famicom D, Nec D, Autre D

Date d'ex



u cas où vous n'auriez pas vu le film,

ce qui est une erreur grave, voire ca-

pitale, voici en quelques mots l'his-

toire, qui est en même temps celle du jeu

du même nom. Dans le futur, en 2029 pour

être précis, les hommes sont prêts pour rem-

porter l'assaut final contre les machines qui

se sont révoltées sous la gouverne de

Skynet, un ordinateur militaire d'une puis-

sance inouïe. A la tête des combattants hu-

mains, un homme, un vrai, non pas madame

Cresson, mais John Connor. Après avoir,

dans le premier épisode, envoyé un termi-

nator dans le temps (en 1984 si mes sou-

venirs sont bons) afin de tuer la mère de

John Connor avant que celui-ci ne naisse,

opérant donc un "avortement rétroactif", les

machines décident d'envoyer dix ans plus

tard leur dernière création, le T-1000, afin

de tuer, cette fois, John Connor lui-même,

alors âgé de dix ans. De leur côté, les hu-

mains découvrent aussi le moyen de voya-

voulait tuer Sarah Connor, la mère de John, dans le premier épisode) Voilà, vous savez tout! Même plus besoin d'aller voir le film! Vous voilà donc dans

la peau du beau Schwarzy alias T-800, et avec un mètre quarante-deux de tour de poitrine, il y a de la place, pour retrouver et défendre John de toutes les agressions éventuelles du T-1000. Dans la première partie du jeu, vous devrez vous procurer armes et vêtements. Ensuite, poursuivi par le T-1000, aux commandes d'un camion dans un canal asséché, il faudra trouver

John. L'étape suivante vous verra délivrer Sarah, enfermée dans un asile; celle d'après vous

mettra aux prises avec le complexe informatique de Cyberdyne (ceux qui mettront au point le Skynet) et enfin, pour clore le tout,

il vous faudra juste mettre fin aux jours (et aux nuits!) du T-1000 dans un combat d'hommes... enfin de cyborgs.

T2 a pour lui plusieurs avantages. Tout d'abord, son nom, et son thème qui en font un jeu qui a de quoi séduire les fans. Certains passages du film sont plutôt bien repris, ce que tout bon connaisseur se doit d'apprécier. Ensuite, la réalisation tient la route, en particulier l'animation du sprite du T-800 d'une flui-

dité à toute épreuve! Les graphismes, sans être exceptionnels, restent cependant dans le ton du film, ce qui ne gâche rien. Le T- 800 ressemble bien à Schwarzy et non Michaël-Angelo, ce qui est plutôt rassurar L'ambiance sonore est aussi au rendez vous, et les diverses musiques (d'un gene aussi curieux qu'original -c'est entre ! chant du bol mixer et un morceau de J Jarre ivre, enfin, JM Jarre dans ses bore jours-) rendent l'atmosphère, non pas 🛦 film, mais nécessaire à un jeu d'action de cette trempe.

L'inconvénient majeur de ce jeu, suivant syndrome actuel, c'est son manque d'in novation. Il faut tout de même reconnaîte que les diverses phases de jeu (la se conde, difficile, se déroule sur une moto et suivant un scrolling en quasi 3D isométrique amènent une note de variation qui em pêche ce jeu d'être totalement monotone Pourtant, chacune de ces phases est bier répétitive. La phase un se résume à tape dans une série d'hommes qui viennem vous agresser, la phase deux vous propose

d'éviter des bidons, de faire sau ter des portes e de tirer dans le ca mion qui vous suit... Il n'y a, pa conséquent, pas de quoi véritable ment s'emballer Le jeu est bon certes, mais of n'est certainemen pas une merveille truffée d'idées gé niales. L'idée gé niale est un mets de plus en plus

rare, et c'est bien dommage car tout commence un peu à se ressembler... En conclu sion, T2 vient rejoindre la liste, déjà longue

IDENTIFIED

où la réalisation s'en tire avec tous les honneurs, mais qui déçoit par son par fum de déjà vu. Alors c'est simple, so on se bouche le nez, soit on attent quelque chose de franchement nou





EDITEUR: LIN GRAPHISME: 14 MANIABILITE: 13 SON: 13 ANIMATION: 17



AHNA AVID ROBINSON

HOCKEY VIENTO GRAND PRIX

MARES

SERT STRIKE OUBLE DRAGON 2

MARES
MAXY FORCE 2
HOULS'N GHOSTS
OLDEN AXE 2
MORTAL

MONTANA 2 DE MONTANA 2 DEN MADDEN 92 ORDAN VS BIRD D CAMELEON

SENSIBLE SOCCER
220F/220F

"AMIGA/ATARI

PUSH-OVER 230F/230F

235F

235F

240F 340F 250F

240F 310F 240F

280F 230F

240F 230F

GAMEGRAR

DONALD DUCK FANTASY ZONE GOLDEN AXE 250F MICKEY MOUSE OLYMPIC GOLD SUPER KICK OFF 250F 250F 250F 270F 250F

MEGADRIVE

CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO 545F

490F 450F 430F IRAMS BATTLE TANK ICK ROGERS
ILLS VS LAKERS
ILLFORNIA GAMES
IRMEN SAN DIEGO
INTURION

470F 430F 400F 460F 450F 430F 430F 420F 410F 490F 450F 410F 400F

420F 350F 425F 460F 450F 485F

410F

430F

MANETTES QUICKJOY SV 401 195F PRO 2 + STICK TYPE AVION QS 156 125F

MARBLE MADNESS
MARIO LEMIEUX HOCKEY
MERCS
MICKEY MOUSE CASTLE
OLYMPIC GOLD
OUT RUN
PGA TOUR GOLF
PHANTASY STAR 3
PIT-FIGHTER
QUACK SHOT
RAMPART
ROAD RASH
ROBOCOD
ROLLING THUNDER 2
SHADOW OF THE BEAST
SHINNING IN THE DARKNESS
SONIC 350F 450F SONIC SONIC
STREETS OF RAGE
SUPER OFF ROAD
SUPER MONACO GP 2
SUPER SHINOBI
SPLATTER HOUSE 2
SPORTS TALK BASEBALL
TERMINATOR
TOE JAM AND EARL
WINTER CHALLENGE
Y'S 3

TYPE HELICOPTERE QS 150 430F

410F 410F 380F 440F 415F 420F 490F 430F 430F 400F 440F 420F 470F 490F 440F 390F 400F 430F 490F 300F 480F 430F 460F 420F

ADDAMS FAMILY
AGONY
AIRBUS A320 - VF
ANOTHER WORLD
AVENTURES DE MOKTAR
BARGON ATTACK
BIRDS OF PREY
BLACK CRYPT
CELTIC LEGENDS
CHAMPIONSHIP MANAGER
CIVILIZATION
CRAZY CARS 3
DELIVERANCE
DUNE
EPIC / 340F / 250F / 250F / 250F / 310F / 280F / 230F / 240F / 230F 280F 278F 230F 300F EUROPEAN FOOT, CHAMP. EYE OF THE BEHOLDER 2 FIRE AND ICE F1 GRAND PRIX G-LOK 250F 320F 230F 250F 250F 280F 250F 320F HARLEQUIN 280F 275F HOOK
ISHAR
JAGUAR XJ 220
JIM POWER
LAST NINJA 3
LURE OF TEMPRESS
MONKEY ISLAND 2
MYTH 275F 225F 270F 240F 270F 240F 340F 230F MYTH
PINEALL DREAMS
PLAN 9 + CRESETTO VIDEO
PROJECT X
SPECIAL FORCES
VROOM
VROOM - data disk 230F 280F 320F 245F 320F 230F 140F VROOM - data disk COMPIL LC WAIKIKI MANETTE TOPSTAR SV 127
MANETTE SPEEDKING AUTOFI. 130F
MANETTE SEEDKING AUTOFI. 130F
MANETTE MANTA-RAY 150F
MANETTE STING-RAY 150F
EXT. MEM. 1 Me AMIGA 500+
EXT. MEM. 512 Ke swee horloge 250F
EXT. MEM. 512 Ke sans horloge 250F
LECTEUR EXTERNE 3.5 550F 290F / 130F / 450F / 130F

PC ET COMPATIBLES

IS OF THE PACIFIC 3700 GLOBAL EFFECT 3256 PUSH-OVER

A 500 GODFATHER 2706 ROCKETEER 2900 GUICKSHOT OS 123

A 500 F HARPOON 1.2 3356 SECRET WEAPONS 3506 TOPS HARPOON SCENARIO EDIT. 1855 SHADOWILANDS 2506 TOPS HARPOON SCENARIO EDIT. 1855 SHADOWILANDS 2506 TOPS HARPOON SCENARIO EDIT. 1855 SHATTLE 4306 TOPS HARPOON SCENARIO EDIT. 1855 SHETTLE 2706 HE - 182 2155 SILENT SERVICE 2 3106 GARTE 2 PORTS OS 120 WIRZATION - VF 3506 HEIMDALL 3606 SPACE QUEST 4 - VF 3906 WER GIRL POKER 2806 ISHAR 2506 SHAR 2506 STEEL EMPIRE 3006 FACE QUEST 5 - VF 3065 SPACE QUEST 4 - VF 3006 FORT MASTER 2706 SOUNDMASTER SOUNDMASTER SOUNDMASTER IN THE KREMLIN 3006 JACK NICKLAUS GOLF 3806 STORM MASTER 2706 SOUNDMASTER IN ENERGY OF A 3355 LURE OF TEMPRESS 3406 TORTUES NINJA 2 2006 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 SOUNDMASTER IN SACH STORM MASTER 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 MIGHT AND MAGIC 3 - VF 3006 TV SPORT BOXING 3206 MIGHT AND MAGIC 3 -

420F

MANETTES

290F 190F 170F 230F 450F 430F CARTE 2 PORTS OS 120 186F

CARTES SONORES

1390F

KOOF 370F

490F

590F 450F

450F 150F

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. 🙃 (16.1) 45.22.29.23

ON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX

ES	JOB	TITRES	PRIX
-			
RA	IS DE PORT	(25 F)	
IP4	attion collssi	TOTAL A RI	EGLER

VILLE	
	VILLE

REGLEMENT : Je joins 3 Chèque Bancaire 3 CCP 3 Mandat-Lettre je paierai à réception 🗆 Contre remboursement (+ 35 F)

je pa	ia par CARTE BLEUE	/ INTERBANCAIRE
N.		
Date	d'expiration :/	Signature obligatoire :

HATERIEL DE JEUX : O MEGADRIVE D PC et COMPATIBLES DXT DAT DCGA DEGA DVGA ☐ AMIGA ☐ GAMEGEAR O ATARI 0500 0500+ 01 MEGA ПЗ,5 П1,44 М П720 К п5,25 п1,2 М п360 K eter Pan n'a pas fini d'être ennuyé par le capitaine Crochet, l'éternelle fable recommence... Hook, ce n'est en aucun cas l'onomatopée que fait le paresseux en digérant son plat d'eucalyptus, mais c'est bien ce film que Steven Spielberg nous a concocté il y a quelque temps à peine. Peter Pan, pour reprendre le fil de mon histoire, a de magnifiques enfants. Cela existe, ne soyez pas choqué! Le capitaine Crochet, toujours heureux de pouvoir jouer de méchanceté vis-à-vis de son ancien ennemi Peter Pan,

décide donc de les enlever. Il a réuni dix pirates pour exécuter l'enlèvement, un pour kidnapper les enfants et neuf pour rédiger la lettre de rançon (blague empruntée au Might en Magic MD). Ceci fait, il en profita aussi pour envahir le pays, l'occasion étant trop tentante. Vous l'avez deviné, il faut maintenant délivrer et les enfants, et le pays! Au milieu d'un nombre important de tableaux, vous dirigerez Peter Pan dans ce que l'on pourra appeler, n'ayons pas peur

des mots, un archi-classique jeu de platesformes. Je ne dirai pas que le jeu espère se vendre en ne comptant que sur son seul nom (l'arnaque marche généralement bien, souvenez-vous de The hunt for Red October) car il faut bien avouer que, contrairement à d'autres dont le nom ne se trouve qu'à quelques centimètres de vos doux yeux, la fiche technique de Hook

peut se vanter d'être à la hauteur. Premier point, l'animation est OK. Le scrolling multidirectionnel est bon, même vertical, ce qui est un exploit pour cette machine Les sprites ne clignotent pase aucun "bug" désagréable n'au compagne leurs déplacement On croit rêver, n'est-ce pas? Le graphismes, particulièrement ce des sprites, sont soignés, ma leur nombre beaucoup trop limitest à déplorer. Voir un pirate un fois, c'est sympa, le voir dix fois Enfin, la bande sonore, bien la de faire des prouesses, gagne provaleur par sa discrétion. On sede tingue comme on peut...

Il se trouve cependant que le je, n'est pas loin d'être inintéressar L'action n'est pas assez soutenu

et se répète bien vite sans faire, à aucu moment, la plus sensible démonstration d'originalité. Le but du jeu se résume en to. et pour tout à ramasser des objets, tue quelques méchants et se creuser la tête un tois de temps en temps pour trouver lebor passage. Wouah... c'est super excitant...\$ ces jeux d'action/ plates-formes sont pour vous ce qu'il y a de mieux, feuilletez donc les quatre ou cinq derniers numéros de Joystick, vous trouverez certainement plus attrayant. Vous pouvez même cherche plus loin. En allant faire un tour du côté d'un Mario ou d'un Jackie Chan (même si ce der nier privilégie plus l'action), vous devriezête nettement plus comblé. Cela pour dire qu'en dehors de sa réalisation. Hook pour rait ne pas exister que tout le monde s'er porterait pas plus mal. Une déception de plus, nous n'étions plus à ça près.









EDITEUR: OCEAN GRAPHISME: 14 ANIMATION: 16 SON: 11 MANIABILITE: 12





NX II NX II + cable Comlynx + Pochette de transport + Carte de jeu990F

CESSOIRES epour jouer à 2......50F PTATEUR AUTO190F MENTATION SECTEUR 100F KBATTERIES.....100F

IDSAC DE TRANSPORT190F

TE DES JEHY

HE DES SECA	
ELIGHTNING	270F
CTROCOP	270F
IPAGE	320F
ES OF ZENDOCON.	
NTLET	
FORNIA GAMES	
OPHOBE	
PS CHALLENGE	
ME WORLD	
LOR MERCENARY	
X	
BIRDS	
BO SQUASH	270F
AD BLASTER	
NAMENT CYBERBALL	
A GAIDEN	
ERBOY	

HYGAR......320F HARD DRIVIN....320F TURBO SLIP XYBOTS.....320F SHANGAI.....270F VIKING CHILD320F

NOUVEAUTES

TOKI	320F
LYNX CASINO	320F
HYDRANous Co	nsulter
BATMAN II	NC
SUPERSKWEEKK	NC
RAMPART	NC
CRYSTAL MINES II	NC
ROBOTRON	

NOUVEAUTES A VENIR

SOCCER HYPERDROM PINBALL JAM PIT FIGHT KUNG FOOD SHADOW OF THE BEAST STEEL TALONS **FOOTBALL** BASEBALL HEROES DIRTY LARRY VOLLEYBALL **DINO OLYMPICS DEAMON'S GATE** SUPER ASTEROIDS **LEMMINGS** STRIDER II SPACE WAR GEO DUEL CABAL HOCKEY

N'hésite pas à nous appeler pour connaître toutes les caractéristiques de la LYNX II



louveauté : Batman









Xénophobe



Nouveauté : Rampart





Xybots



Warbirds

Prénom: sse complète:

:(obligatoire)

d'expiration:

ture: sée palement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA

·(p-q)************************************	***************************************
	Port matériel 100F - Port logiciel 25F

demander la VPC pour la disponiblité des produits

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES: 5 Bd Voltaire - 75011 Paris

Tél. (1) 43 38 96 31



LES AGENCES EN FRANCE

5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX

3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE

26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

PΔU

17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

NOUVEAU -> MULHOUSE

13, rue de Hugwald - 68000 - Tel. 89.66.37.67

MAIS NON VOUS NE REVEZ PAS!



POUR L'ACHAT D'UN

ULTIMA yous offre

400F

en bon d'achat

MEGA STE OPEN am - clavier - manuel - péritel) à 4990F

MEGA STE 2/48 1 + disque dur de 48Mo) **à 6990F**

500F en bon d'achat

MEGA STE 2/48M

a 7990F

700F en bon d'achat

MEGA STE 2/48 MULTISYNCHRO (avec écran Multisynchr à 10500F

1000F en bon d'achat

EXTENSIONS MEMORE
POUR STF ET STE, A PRIX
HYPER SYMPAS
Lecteur externe 590F
LECTEUR PC7208 (avec
Billz incorporé) Dispe
Lecteur interne 550F Slitz incorporé)
Lecteur interne
Freeboot posé
Rationge joystick
Ecran 19* TT
Ecran 19* Mega \$7/57E \$4906

Capot de protection pour Atari 520 ou 1040 95F

520 STF 1290F 1040 STF

1790F Dans la limite des stocks disponibles

520 STE livré svec une quarantaine de programmes = 2490F 1040 STE livré avec une quarantaine de programmes = 2990F

C'est le prix que nous reprenons votre SM124 ou SM 144 pour l'achat de notre moniteur Multisynchro couleur

CREDIT Possibilité de palement en 4 fois ou de credit sur une durée plus longue après acceptation de notre partenaire financier. Contactez-nous pour connaître les modalités et les taux.

Photos non contractuelles - OFFRES VALABLES JUSQU'A PROCHAINE PARUTION PUBLICITAIRE OU JUSQU'AU 31:06:82. - PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

ans la série j'essaye de faire mieux que mon voisin et j'ai beaucoup de mal à y parvenir, voici Macross 2036 D'IGS. Il faut dire que le domaine attaqué n'était pas spécialement facile; les jeux de tir à scrolling horizontal sur

CD Rom, on en connaît beaucoup et pas seulement pour leur médiocrité. Vous avez dit, Gates Of Thunder? Oui, vous avez raison, et désormais, lorsque l'on parle d'un Shoot'Em

Up sur CD Rom, on ne peut pas ne pas parler de Gates Of Thunder, tant ce jeu a marqué de son empreinte, cette machine.

Alors, voilà un dessin animé d'une bonne qualité, ni génial, ni ringard; un petit

menu vous permet de sélectionner la vitesse de votre vaisseau ainsi que le niveau général de difficulté. Au total, trois vitesses et trois niveaux de difficultés sont directement accessibles et modifiables. En choisissant l'option facile, on comprend vite sa douleur et, quand on commence à jouer, on s'ennuie relativement vite. En effet, à l'écran, pas grandchose ne bouge. De temps en temps tout de même, on arrive à décocher un tir, à tirer une rafale mais ça ne va pas très loin. Vous l'avez compris, mieux vaut oublier l'option facile de Macross 2036. Au niveau de difficulté supérieur, les choses s'arrangent un petit peu et l'action devient plus moti-

vante. Aux commandes de votre croiseur stellaire, vous naviguez au-dessus de régions futuristes sans grande originalité. Que cela soit au-dessus des régions désertiques ou sur la surface de la lune, l'action, si elle est d'une intensité acceptable, n'est tout de même pas extraordinaire. En détruisant certains aliens, vous récupérez des options bonificatrices (Alain me souffle dans le coin de l'oreille que l'on peut également dire

des Bonus, c'est vrai, je n'y avais pas pensé. Qu'il est bon cet Alain!)

qui pourront? vous être utiles

notamment pour aligner les monstres de fin de niveau. Ces monstres sont malheureuse-



EDITEUR: IGS GRAPHISME: 13 ANIMATION: 15 MANIABILITE: 17

SON: 18





jeu, assez ternes et san grande originalité. Ales approche -à la ma nière de Goldora quand il s'auto largue- vous vous transportez dans

un énorme robot doté de nouvelles armes. Cette possiblité et ce changement de vaissea. n'apportent pas grand-choseau jeu en lui-même et le résulta reste le même. Inutile donc de vous fouler le crâne, c'est kifki bourricot. Entre chaque scène, un dessin animé vous permettra tant bien que mal, de vous metre dans l'ambiance du jeu, ce qui vu ce dernier, n'est pas une mission très facile.

Techniquement, ce n'est pourtant pas encore une trop grosse catastrophe. Les sprites bougent bien, le vaisseau que vous dirigez se déplace avec aisance et répond parfaitement aux ordres que vous lui communiquez. Par contre, quand le nombre de sprites présents à l'écran devien trop important, au second niveau, par

exemple, lors des explosions des métérites, on se rend compte des limites des programmeurs de ce jeu, car Macross 2036 a alors une fâcheuse tendance à raientir. Graphiquement très moyen, ce n'est qu'au niveau du scrolling sur plusieurs plans que ce titre se rachète un tantinel Mais bon, il ne dépasse que de très peu le niveau des pâquerettes.

J'm DESTROY







Ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h et de 15h à 19h - 1, rue Dragon, 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 44

CAL HECADOLY	Ţ	Heavy Nova		MUSYA			Donald Duck	
SEGA MEGADRIV		Lunar The Silver Star (new)		Raiden Trad Rocketeer			Joe Montana Football George Foreman Boxing	
tendrive sans jeux	90 F	Merry Go Round (new) Prince of Persia (new)		Super Adventure Is			Hyoutan Island	
fendive + jeu		Rise of the Dragon (new)		Super E.D.F.			Hyper Pro Baseball	
66A CD + Jeu29	90 F	Sol Feace		Super Smash TV	?; -{+?;P41-P411P4==111-=111-	449 F	Monster World II	269 F
EGA Wonder Mega (new)		Thunder Storm FX (new)	449 F	Super VALIS		449 F	Revenge of Drancon	269 F
ton Replay PRO (new)		Wonder Dog (new)	499 F	Xardion			Slider (skweek) Sonic the Hedgehog	269 F
act Up Ram (pour Mega-CD)4 act Power Stick		Daniel Britain		JEUX SUP	ER NES	US)	Space Harrier 3	
Mega Power Stick (new)3		SUPER FAMIC	OM	Adam's Family			Spiderman II	
apad Sega Megadrive1	90 F		_	Blues Brothers (oe				
apad PRO 2 (new)2	49 F	Super Famicom+2 manettes+jeu. Cooverteur SNES-SFC de Luxe		Chessmaster		550 F	NINTEDO GAM	EBOY
Adaptator (pour jx japonais)	99 F	Capcom Fighter Stick		Dream TV (new)				
LES NOUVEAUTI	RS	Boitier Infrarouge Capcom		Final Fantasy II Gun Force (new).			GameBoy.	590 F
		Joystick J.B. King	650 F	Home Alone		550 F	Gameboy + jeu	690 F
in III		Joystick XE-1 SFC		Krusty's Fun Hous			GameBoy Cleaniog Kit Sacoche ceinture "Hip Pouch"	
unic Runner		Lot de 5 Boitiers individuel SFC Malette de transport	100 F	Might & Magic 2 (Malette de transport "Carry C	
Senna Monaco GP II4		"Family Case"	225 F	NCAA Basketball			Hyper Boy (ecran+support+jo	ystick)449 F
bol Money		•		Pit Fighter (oew). Robocop III (new)			Universal Battery Pack (new)	369 F
15 Lakers4		LES NOUVEAU	TES	Smart Ball (new)	·····	590 F	TEC NOTIVE	TIPEC
ibe		Astral Bout (new)	590 F	Space Football (ne			LES NOUVEA	
Linov	47 F -	Blazeon (new)	650 F	Super Battle Tank	(new)	590 F	Addams Family	285 F
wii Robinson Basketball4		Combatribes (new)	590 F				Adventure Island	265 F
oge Danpei 4		Contra Spirits		Super Play Action The Ninja Turtles			Batman 2	285 F
impean Club Soccer4	49 F	Dino Wars (new) Dodge Danpei (new)	1 000 F	The Simpsons (nev			Booby Boys	
arei Grand-Prix4		F-1 Exhaust Heat		Tyson's Power Pur			Castle Vania II	
infancer	49 F	F-1 Grand Prix		Wheel of Fortune (new)	590 F	Double Dragon 2.	265 F
and Slam (tennis)	49 F	F-1 Super Driving (new)	650 F	Zelda III "La Lege	ende"	590 F	Final Fantasy Legend 2	
Lay's Fun House (Simpsoo)4		Final Fight Guy+CD		-	-	_	F-1 Hero II	
mings		Golden Fighters (new)		SNKN	IEO GEO	-	Hudson Hawk	
hepic Gold4	49 F	Hat Trick Hero (soccer) HOOK (new)					Kick Off (pro-soccer)	
bai Deal Boxing		Ken Le Survivant 4 (new)		Neo-Geo+Manett			Mega Man 2	285 F
Force (us)5		King Of The Monsters (new)		Neo-Geo+2 mane			N.B.A. II.	
A Pocket (billard)		Magic Sword		Manette SNK Nec			Ninja Turtles 2	225 F
analor		Mario Paint (Battery+souris)		Memory Card		29U F	Parodius Prince of Persia	243 F
an Cresta		Parodius (new)		LES NOU	JVEAUT	ES	Robocop 2	
under Force IV4	49 F	Prince of Persia (new)		Baseball Stars 2			Star Treck	265 F
Pro Golf4	49 F	Ranma 1/2		Eight Man			Super Hunchback	285 F
rackle Tale	49 F	Rushing Beat	590 F	Fatal Fury	1	390 F	Terminator 2	
I4	49 I	Street Fighter II (Mega News)		Frenzy Football	1:	290 F	Tiny Toons	
ESOFFRES DU MO	IS	Super Aleste		King Of the Monst Last Resort			1 HC 21111/20112	203 E
kia Dragoon3		Super Battle Toads (new)		Mutation Nation			MEC DC EN	CIME W
Afve2	49 F	Super Cup Soccer		Ninja Commando.			NEC PC EN	JINE III
Omen	49 F	Super Dunk Shot (new basket)		Robot Army	1	390 F	Core Grafx + jeu	990 F
Rogers39	99 F	Super F-1 Circus (new)		Sengoku II			Core Puissance 5	1290 F
Hero MD3-	49 F	Syvalion (new)		Soccer Brawl	1.	290 F	Super CD Rom2	2890 F
Of Power 39	99 F 40 F	Tortues Ninja IV (new) Ultimate Football (new)		CECA C	AMECEA	ь Ш	PC Duo	
Ball 2	40 E	WWF Wrestlemania		SEGA G	AMEGEA	K	Turbo Express GT + jeu Super System Card v.3.0	
smo World Cup '92 3	49 F	The state of the s		GameGear + Cohu	nns	990 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F
er Pro Wrestling	49 F 49 F	LES OFFRES DU N	MOIS	GameGear + Colur GameGear + Sonic			Adaptateur 5 joueurs	249 F
cmo World Cup '9234	49 F 49 F	LES OFFRES DU N	MOIS	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W	indowl	190 F 169 F		249 F 299 F 249
er Pro Wrestling 3	49 F 49 F 49 F	LES OFFRES DU N Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader)	MOIS 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je	indowl ux master system).	190 F 169 F 169 F	Adaptateur 5 joueurs Nec Turbo Stick (new) Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F 299 F 249
er Pro Wrestling 3. to Out Run 3. E U X M E G A C	49 F 49 F 49 F D	LES OFFRES DU N Actraiser	MOIS 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W	indowl ux master system).	190 F 169 F 169 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 UTES
wo World Cup '92	49 F 49 F 49 F D 99 F	LES OFFRES DU N Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Battle Blaze Battle Grand Prix	MOIS 449 F 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F	indow	190 F 169 F 169 F 369 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 UTES N.C.
and World Cup '92	49 F 49 F 49 F D 99 F	Actraiser	449 F 449 F 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU	indow	190 F 169 F 169 F 369 F ES	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 UTES N.C. 399 F
and World Cup '92. 3. er Pro Wrestling. 3. the Out Run 3. E U X M E G A C de Lord (new) 44 thing Dragon (new) 45	49 F 49 F 49 F D 99 F 99 F	LES OFFRES DU N Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Batile Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV Cyber Formula	449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU Aerial Assault	indowl aux master system) Pack (new)	190 F 169 F 169 F 369 F E S 269 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 UTES N.C. 399 F N.C. 399 F 399 F
ano World Cup '92. 3. er Pro Wrestling. 3. the Out Run 3. E U X M E G A C the Lord (new) 45 sink Stories 44 ping Dragon (new) 45 and Bringer. 44	49 F 49 F 49 F 99 F 99 F 99 F	LES OFFRES DU N Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Battle Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV. Cyber Formula Dimension Force	449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU Aerial Assault Aleste Alien Syodrome	indow	190 F 169 F 169 F 369 F ES 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs Nec Turto Stick (new) Joypad Pe Engine "sodipad" LES NOUVEA Baby Joe New Adventure Island PC Kid III Power League V Tower Of Druaga	249 F 299 F 249 UTES N.C. 399 F 399 F
and World Cup '92. 3. er Pro Wrestling. 3. the Our Run 3. E U X M E G A C Senic Stories 44 Senic Stories 44 Ining Dragon (new) 45 and Bringer 44 Senic Organ (new) 45 Senic Stories 44	49 F 49 F D 99 F 99 F 19 F 19 F 19 F	Actraiser Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Battle Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV Cyber Formula Dimension Force	449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU Aerial Assault Aleste Buster Ball	indow	190 F 169 F 169 F 369 F E S 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 UTES N.C. 399 F N.C. 399 F 399 F 399 F
ano World Cup '92. 3. er Pro Wrestling 3. ho Out Run 3. E U X M E G A C de Lard (new) 44 hing Dragon (new) 45 hand Bringer 44	49 F 49 F 99 F 99 F 19 F 19 F 19 F 19 F	Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Batile Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV Cyber Formula Dimension Force F-Zero. John Maddeo Football	449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU Aerial Assault Aleste Alien Syodrome Buster Ball Chase HQ	indow	190 F 169 F 169 F 369 F 269 F 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 UTES
and World Cup '92. 3. er Pro Wrestling. 3. the Our Run 3. E U X M E G A C Senic Stories 44 Senic Stories 44 Ining Dragon (new) 45 and Bringer 44 Senic Organ (new) 45 Senic Stories 44	49 F 49 F 99 F 99 F 19 F 19 F 19 F 19 F	Actraiser Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Battle Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV Cyber Formula Dimension Force	449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU Aerial Assault Aleste Buster Ball	indow	190 F 169 F 169 F 369 F 269 F 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 UTES
ano World Cup '92. 3. er Pro Wrestling 3. ho Out Run 3. E U X M E G A C de Lard (new) 44 hing Dragon (new) 45 hand Bringer 44	49 F 49 F 99 F 99 F 19 F 19 F 19 F 19 F	Actraiser	449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU Aerial Assault Aleste	indow	190 F 169 F 169 F 369 F 269 F 269 F 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs Nec Turbo Stick (new) Joypad Pe Engine "sodipad" LES NOUVEA Baby Joe New Adventure Island PC Kid III Power League V Tower Of Druaga Soldier Blade Stratego Tower Of Druaga	249 F 229 F 249 UTES N.C. 3399 F N.C. 3399 F 3399 F 3399 F 3397 F
### World Cup '92. 3 ### Pro Wrestling	49 F 49 F 49 F 99 F 99 F 19 F 19 F 19 F 19 F	Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Batile Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV Cyber Formula Dimension Force F-Zero John Maddeo Football Last Fighter Twin	449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Baltery F LES NOU Aerial Assault Aleste Alien Syodrome Buster Ball Chase HQ Crystal Warriors	indow	190 F 169 F 169 F 369 F ES 269 F 269 F 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 249 UTES N.C. 399 F N.C. 399 F 399 F 399 F 369 F 399 F
### World Cup '92. 3 ### Pro Wrestling	49 F 49 F 49 F 99 F 99 F 19 F 19 F 19 F 19 F	Actraiser	449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Baltery F LES NOU Aerial Assault Aleste Alien Syodrome Buster Ball Chase HQ Crystal Warriors	indow	190 F 169 F 169 F 369 F ES 269 F 269 F 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 249 UTES N.C. 399 F N.C. 399 F 399 F 399 F 369 F 399 F
and World Cup '92. 3. The Pro Wrestling 3. The Our Run 3. E UX MEGA C The Lard (new) 45. The Dragon (new)	49 F 49 F 49 F D 99 F 99 F 19 F 19 F 19 F 19 F	Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Batile Blaze Battle Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV Cyber Formula Dimension Force F-Zero. John Maddeo Football Last Fighter Twin	449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU Aerial Assault Alien Syodrome Buster Ball Chase HQ Crystal Warriors AD RESS	indow	190 F 169 F 169 F 369 F ES 269 F 269 F 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs Nec Turbo Shick (new) Joypad Pe Engine "sodipad" LES NOUVE A Baby Joe. New Adventure Island. PC Kid III. Power League V Tower Of Druaga. Soldier Blade. Stratego Tower Of Druaga. contacter par fax au 91.37.1 UEMENT A D	249 F 299 F 249 UTES N.C. 399 F N.C. 399 F 399 F 369 F 369 F 399 F
and World Cup '92. 3. The Pro Wrestling 3. The Our Run 3. E UX MEGA C The Lard (new) 45. The Dragon (new)	49 F 49 F 49 F D 99 F 99 F 19 F 19 F 19 F 19 F	Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Batile Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV Cyber Formula Dimension Force F-Zero John Maddeo Football Last Fighter Twin	449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Baltery F LES NOU Aerial Assault Aleste Alien Syodrome Buster Ball Chase HQ Crystal Warriors	indow	190 F 169 F 169 F 369 F ES 269 F 269 F 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs	249 F 299 F 249 UTES N.C. 399 F N.C. 399 F 399 F 369 F 369 F 399 F
### World Cup '92. 3 ### Pro Wrestling	49 F 49 F 49 F D 99 F 99 F 49 F 49 F 49 F	Actraiser Actraiser 2 (Soul Blader) Batile Blaze Battle Blaze Battle Grand Prix Boxing World Champion Castlevania IV Cyber Formula Dimension Force F-Zero. John Maddeo Football Last Fighter Twin	449 F 449 F	GameGear + Sonic Loupe Sega Big W Gear Master (pour je Universal Battery F LES NOU Aerial Assault Alien Syodrome Buster Ball Chase HQ Crystal Warriors AD RESS	indow	190 F 169 F 169 F 369 F ES 269 F 269 F 269 F 269 F 269 F	Adaptateur 5 joueurs Nec Turbo Shick (new) Joypad Pe Engine "sodipad" LES NOUVE A Baby Joe. New Adventure Island. PC Kid III. Power League V Tower Of Druaga. Soldier Blade. Stratego Tower Of Druaga. contacter par fax au 91.37.1 UEMENT A D	249 F 299 F 249 UTES N.C. 399 F N.C. 399 F 399 F 399 F 399 F 399 F 309 F 309 F

SEILLE - © 91 81 26 44
Truxton
Genocide (CD)
Summer Camival 92 (CD)
Gomola Speed 299 F Hurricane 299 F Kick Ball 299 F Mister Heli 299 F Over Ride 299 F Spin Pair 299 F Toy Shop Boys 299 F Tricky 299 F
INCROYABLE! L'ETE DE TOUS LES CADEAUX!
Pour Tout Achat d'une Nouveauté, Digital Access vous offre un Jeu Surprise* l Sur votre Console préférée : Megadrive, Super Famicom, Pc Engine, Gameboy, Game gear.
Alors pourquoi s'en priver! Profilez-en Offre valable dans la limite des stocks. PRODUITS! CAPCOM FIGHTER STICK
CAPCOM FIGHTER STICK MARIO PAINT portune metal ACTION REPLAY PRO UNIVERSAL BATTERY WONDER MEGA MAGAZINE JAPONAIS

MAGAZINE JAPONAIS FAMITSU YOUR LES ACCROS DE LA HOUVEAUTE !

ACCESS VPC



nlble	litres	Machines	Prix
dispo			
stocks			
des			
Ilmite			
fres valables dans la limite des stocks disponible	Porticipotion oux frois de port : (Etre - 30 Frs Accessoires, consammables, - 35 Frs Frais contre remboursemen - 10 Frs Jeux et accessoires supplèn - 30 Frs Jeux		
res	- 30 FTS Jeux	TOTAL :	

	Ville :
Ä	Date d'expiration :
Réglement :	chèque bancaire C.C.P. Mandat lettre

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE" 1, rue Dragon 13006 MARSEILLE (angle rue de Rome - rue Dragon)

DIGITAL ACCESS VPC: BP 147 13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX ttention!
N o u s
voici en
face d'une grande innovation
dans le monde des scénarii
des jeux vidéos! En effet, plus question
d'aller secourir sa belle et jeune fiancée
(Leilani pour le jeu en question) mais sa
soeur! Dire qu'il a fallu l'imagination bouillonnante d'un créateur de génie pour élaborer ce scénario dont la trame est au moins
aussi complexe que séduisante! Bon, bref,
après cet ironique éloge adressé au merveilleux scénario qui accompagne ce jeu
(mais aussi 90% de ses confrères), passons
au jeu en lui-même, il y a déjá là de quoi

s'enthousiasmer un peu plus. Pour parvenir à ses fins, le primitif héros de ces aventures ensoleillées devra parcourir près d'une centaine de niveaux tous plus au moins dangereux. Histoire d'accentuer la difficulté, ce qui n'est pas un mal, le temps pour franchir chaque étape est, bien entendu, limité. Chaque niveau qui compose les huit îles au programme est un classique

nageant, volant ou courant, ou encore sur une planche de skate-board pour filer comme le vent et vous rétamer comme jamais. Autre intérêt de ce jeu, la possibilité de le commencer sur n'importe laquelle de ces huit îles, un code vous étant donné dans la notice pour faire apparaître l'écran de sélection. Cela permet de ne pas rester bloqué bêtement à un niveau, sauf

bien sûr, si c'est le tout dernier. L'atout majeur de The Adventure Island Il est, en fait, sa fiche qualité, c'es suffisammen rare sur cette console pour que les fans de bon

jeux prêtent attention à ce soft.
Si vous n'êtes pas convaincus que în Adventure Island tire plus qu'honorablemer son épingle du jeu dans ce monde sans în iloi des jeux de plates-formes, n'oubliet pas que l'éditeur est tout de même Hudsor Soft (celui qui avait sorti le mémorable Jackie Chan Action Kung Fu sur cette



du genre "jeu de plates-formes". Feu de camp ou rocher à éviter, étendues de lave au-dessus desquelles il faut passer avec force bonds sur des plates-formes peuplées d'habitants hostiles, monstres

volants, rampants et sautantsπ... tous les ingrédients sont là pour composer une salade plates-formiques du meilleur des goûts. Et puis, ce n'est pas parce que l'on en a déjà mangé des centaines de fois que l'on s'en lasse! Le jeu possède néanmoins quelques rares points d'originalité qui ne sont pas sans relever le goût. Tout d'abord, ce système d'oeufs magiques grâce auxquels vous pourrez vous retrouver à dos de dinosaures

DEDOCUMBOO PARE

technique. Des graphismes de sprites fins, animés parfaitement sur des décors de fond faisant preuve d'un minimum de recherche, le tout accompagné par,

non pas une seule, mais plusieurs musiques venant faire honneur aux (maigres) capacités sonores de la Nintendo. Les quelques défauts sont toujours les mêmes et ne sont dus qu'à la console, comme, entre autres, le scrolling vertical quelque peu défaillant par moments. Il n'en demeure pas moins que The Adventure Island II est hyper agréable à jouer. Il ne faut pas oublier de mentionner une "jouabilité" de première

même machine) ce qui, sans faire de publicité (cet éditeur sait aussi faire du moins bon) peut être considéré comme une rélèrence de poids.

EDITEUR: HUDSON SOFT GRAPHISME: 14 MANIABILITE: 15

SON: 15 ANIMATION: 13



MEGADRIVE

PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des unitisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

JOYPAD able safetal



PRO 2 = 125F. PRO 2 = 120:
Tri automatique, contrôle de la Tri automatique, contrôle de la vitessa de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volonitér, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non?

La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction. 79F



Game Adaptator = 99F. Permet aux matheureux qui désoident de e pouvoir utiliser les artouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA proteg le volet d'insertion des cartouches.

190F

Ggmcs		Alimentation	160F
GA	JP	Centurion	390
1	390	Shining in the Darkness	490
	445	Immortal Phantasy Star III	490
	420290	Phantasy Star III	490
host	475	Populous	250
a II	390350	Donald	440390
	445	Golden Axe II	445
d	490290	F22	445
	475350		
f	390	NOUVEAUTES	JP
	445	Splatter House II	NC
	445	Marble Madness	445
Golf	445	Lemmings	445
		Arc Rivals	445
the beast	490	Kid Chameleon	450390
ncer	445	Jordan VS Bird	450
	445290	Wonder Boy V	470
id Earl	475390	Two Crudes	445
Ser	390	Desert Strike	490
	445390	Robocod	445
	445390	John Maiden II	445
Y	445	Devilish	445
Shinobi	445390	Chuck Rock	445
	390	D. R. Robinson Court	445420
	445390	Ferrari GP Challenge	450
	490390	The Simpsons	450
rce III	470	Krusty Fun House	450
	445	Terminator	490
ouglas	390	Super of Road	490
	445	Alisia Dragon	390
	425	Dahna	350

Cable p	our moniteurs non pentel	190F	
Fighting M	laster/orld Cup	490	.390
Magical Ta	Run		.450
Alien III	orce	NC	450
Slim World	Y		.390

Cable Amstrad

PROMO SEGA	JP
Crack Down	150
Allsia Dragon	290
Carmen Sandiago	298
Populous	250250
Gynoua	290
Out Run	290
Spiderman	250
SpidermanFantasia	200
Hell Fire	200
Jewel Master	190
fighting Master	350350

CRACK DOWN + PRO 2 = 220

POPULOUS + CRACK DOWN = 290

SUPER PROMO **LECTEUR CD ROM 2490F**

motionne sur les consoles japonaises et françaises (nécessite une modification pour la française) les disponibles: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F

GAMEGEAR

us les titres et nouveautés disponibles **JEU A PARTIR DE 190F**

Alimentation **Master Gear** Loupe

160F 150F 90F

Alimentation Super Famicom

Alimentation + MasterGear + Loupe 250F

490F

LES AGENCES EN FRANCE

PARIS

5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX

3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE

26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

NOUVEAU -> MULHOUSE

13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

IMPORT Arrivage chaque semaine

Gameboy

Exemples: Adventure island, Bettle juice, Bubble bobble, Final fantasy II, Track meet, Hook, Metroid II, Turn and burn, fighting simulator, Ninja gaiden, Blues brothers, Prince of persia, Battle toads, Addam's family, Marble madness, Bugs bunny, PU -> 250F

SUPER FAMICOM

le 50 titres disponibles à partir de 290F

+ 1 JEU

AU CHOIX

SUPER FAMICOM

ou SUPER NES

MYSTICAL NINJA. PIT FIGHTER PILOT WING......

MAGIC SWORD

SMATCH TV.
SUPER FORMATION SOCCER...
THUNDER SPIRIT

ASCII Joypad Stealth Joy 'ACCESSOIRE QU'IL FAUT

POSSEDER! Le Super Scope livré avec 1 cartouche de 6 jeux

590F

NOUVEAUTES

.650

Golden Fight Street Fighter II Magic Sword Simpsons Dragon Ball Final Fight Guy **Rushing Beat** F1 Grand Prix Superscope 590F Valis IV 490 SD Great Battle II 490 SD Dodge Ball

Néo Géo avec memory card 2890F

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile!

Néo Géo + FATAL FURY 3490F

Nouveautés : Base Ball Stars II King of Monsters II Sengoku II Ninja Commando **Andro Dunos**

PROMOS:

MEMORY CARD 190 F 2ème MANETTE 490 F

.leu à partir de 790F

JEU A 790 F BASEBALL 2020 MAGICIAN LORD **CYBERLIPS** LEAGUE BOWLING

JEU A 1490 F BURNING FIGHT LAST RESORT MUTATION NATION FATAL FURY SOCCER BRAWL FRENZY FOOTBALL EIGHT MAN ROBO ARMY THRASH RALLY

IPER NES ou

PER FAMICOM

OUCHES SUPER FAMICOM

NOUVEAUTE TOKI -> 320F

790F X+1 JEU + ALIMENTATION 990F

ICHES	
ir jouer à 2	
OTUA RUEI	
ARON SECTEUR	
TERIES	
LEL.	
TRANSPORT	
IES JEUX	
HTMING	
000P	
E	
FZENDOCON	
ET	
NA GAMES	
08E	
HALLENGE	
DALD	

PICAD BLASTER
TOURNAMENT CYBERBALL
NINJA GAIDEN
PAPERBOY
APB
RYGAR
HARD DRIVIN
TURBO SUB
SCRAYARD DOG
AWESOME
CHECKERED FLAG
BLOCK OUT
MS PAC MAN 190 150 100 45 110 BILL AND TED'S ROBOTRON GOLF CHALLENGE

Nom Prénom: Adresse complète :

Tél.: (obligatoire) CB n°: Date d'expiration :

Signature:

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à voire commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES: 5 Bd Voltaire - 75011 Paris

Tél. (1) 43 38 96 31

demander la VPC pour la disponiblité des produits

Montant Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Total

SUPER KICKOFF

croire qu'il n'y avait
que la Game Gear
à ne pas avoir vu
Kick Off! Cette fois,
ça y est, c'est fait,
et même plutôt
bien fait, ce qui est
assez surprenant. Il y avait fort à craindre,

assez surprenant. Il y avait fort à craindre, en mettant Kick Off sur Game Gear, que le jeu ressemble plus à un documentaire sur le reproduction des puces qu'un à véritable match de football.

Et, ô surprise, ce n'est pas le cas, même s'il faut tout de même avoir de bons yeux pour suivre correctement l'action. Rangez





vos loupes, elles ne serviront à rien!
Une fois encore, on retrouve toutes
les options et tout le réalisme qui
ont fait de Kick Off ce qu'il
est aujourd'hui, le
trait d'union entre
les footballeurs et
les joueurs de jeux
vidéos. Sur le terrain, choisissez les tactiques, méfiez-vous des fautes et
des cartons distribués
par un arbitre vigilant et utilisez toutes les techniques
possibles et imaginables.
Nature du terrain, présence du

vent, arbitre, esprit d'équipe ou non tous ces paramètres pourront être changés. Côté formules de jeu, coupe nationale ou internationale et championnations donc, pour un jeu qui ne pouvait que difficilement créer la surprise. So avantage: c'est une valeur sûre mêmes je le répète, la taille vraiment minusule des sprites ne le rend pas facile à jour



EDITEUR : US GOLD GRAPHISME : 11 MANIABILITE : 13

SON: 08 ANIMATION: 14



WIMBLEDON

Licensed by The All England Lawn Tennis
and Croquet Club, Wimbledon

a ludothèque de la Game Gear va pouvoir enfin se vanter de posséder une simulation de tennis. Il s'agit véritablement d'une grande première puisque Wimbledon constitue la première simulation de tennis sur une portable couleur (si l'on excepte le Final Match Tennis sur NEC avec lequel on peut jouer sur la GT



Turbo mais qui n'était pas au départ programmé pour une portable). Et quelle simulation, mes amis! La production est à la hauteur de celle qui sort simultanément sur Master System sous le même nom. Je dois avouer que je suis bien euphorique car les titres se faisaient rares sur Game Gear ces temps-ci. Quand on voit ce qui est prévu pendant les vacances et à la rentrée, on en

bave d'avance! et ça commence en fanfare avec ce titre de chez Sega. Vous pouvez choisir tout plein d'options comme la tronche de votre joueur, celle du terrain (gazon, terre battue, quick), le jeu seul ou à deux, etc... Le jeu peut ensuite débuter dans la joie et la bonne humeur. Bien-sûr, il faut s'habituer au maniement du joueur au départ; on passe quelque temps avant de savoir servir comme un pro et réussir à rattraper les balles des adversaires. Mais lorsque l'on a pris le coup, c'est le plaisir total grâce à une réalisation superbe. Le fait de devoir s'entraîner n'est pas un mal mais, au contraire, vous met



vraiment dans la peau d'un sportif qui passe plus de temps à s'entraîner qu'à jouer en tournoi. L'animation est sublime et les actions paraissent même parfois troprapides, un comble! Les graphismes ne sont pas aussi terribles que l'animation mais c'est la jouabilité qui compte le plus dans une simulation sportive sur console. Et donc là, on est servi par une maniabilité excellente donc un plaisir ludique présent. J'arrête là car une partie m'attend; il faut bien tester les jeux: j'ai un métier, moi!

OLIVIER

EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 16 MANIABILITE: 17 SON: 15 ANIMATION: 18





es footeux sur Game Boy n'ont pas vraiment été aidés depuis l'arrivée sur le marché de la petite portable grise. Il n'y a que depuis ces der-niers temps, avec la sortie de uper Kick Off suivi de très près pae Football ternational, que tous les espoirs sont permis. ne fois de plus, l'actualité sportive a poussé séditeurs à nous produire frénétiquement simulations de football.

ansle cas de Football International, vous aller wer un championnat bien spécial visqu'après avoir choisi votre équipe parmi s huit pays proposés, vous rencontrerez sept autre tour à tour. La condition pour urer dans le championnat est de vaincre à haque match pour espérer passer à l'équipe uivante. Il est possible de choisir la longueur fun match ainsi que le schéma tactique de atre formation. Vous pourrez, par exemple, hoisir un 2-2-2 comme l'Allemagne ou

l'Angleterre (quand c'est la machine qui joue ces équipes) et favoriser ainsi l'attaque par rapport à un 1-3-2 comme c'est le cas pour la France. Les équipes et les joueurs possèdent leurs cartactéristiques propres qui sont les suivantes: vitesse (S), dribble (D), placage (T), blocage (KP) et interception (K). Mais la grande nouveauté apportée par Football



International, c'est la présence de deux vues différentes du jeu. Outre la vue classique (de dessus) qui montre un plan rapproché des actions autour du porteur du ballon, l'écran peut à tout moment donner une autre vue, dite de passes longues, qui propose une même vue de dessus mais bien plus générale. Selon les passes (longues ou courtes), votre écran passera d'une vue à l'autre. Vous pouvez vous aussi intervenir en appuyant sur Select pour passer d'une vue à l'autre. Ce petit gadget se révèle fort utile et agréable d'utilisation. La réalisation générale n'est pas mauvaise mais les animations souffrent de quelques ralentissements gênant. C'est surtout aux joueurs qui ont trouvé Super Kick Off trop rébarbatif (trop rapide, trop simulateur) que ce jeu s'adresse car il reste bien plus rigolo à jouer OLIVIER que son prédécesseur.



20 63 29 44

Renseignez-vous de 9 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 19 h 30

puvez passer vos commandes shone du lundi au samedi,

courrier au :

we Emile-Zola DULLE

8

TOUTES

EGADRIVE drive + jeu......1290 F a CD (sans jeu) 2890 F e Converter rjx japonais).. .90 F

OUVEAUTES 390 à 490 F

a Dragoon Rival Omen stakers rk Rock ric Stories (CD) Robinson Basketball mator Organ (CD) peon Master (CD) lero MD rai Grand-Prix nd Slam

an vs Bird

Lunar The Silver Star (CD) Monaco Grand-Prix II Olympic Gold Prince of Persia (CD) Rise of the Dragon (CD) Shining Force (us) Splatter House II Thunder Force IV Thunder Pro Wrestling Thunder Storm (CD) Turbo Out Run Twinckle Tale

SUPER FAMICOM

Super Famicom +jeu.....2490 F Super Famicom +jeu au choix2890 F Super Adaptor (pour jeux US)150 F

NOUVEAUTES de 550 à 630 F Adam's Family (us) Astral Bout Combatribes Contra Spirits

F-1 Exhaust Heat

F-1 Super Driving

F-1 Grand Prix

Final Fight Guy Golden Fighters Gun Force (us) Magic Sword Might & Magic 2 (us) NČAA Basketball (us) Parodius Pit Fighter (us) Prince of Persia Ranma 1/2 Robocop III (us) **RPM Racing** Rushing Beat Street Fighter 2 Super Aleste Super Cup Soccer Super Off Road (us) Syvalion The Ninja Turtles 4 (us) The Simpsons Super Wrestlemania

GAMEBOY NOUVEAUTES de 225 à 285 F Addams Family Adventure Island Bart Simpson Batman 2 Beetle Juice Blade of Steels Double Dragon 2

Zelda III (us)

Final Fantasy Legend 2 F-1 Hero II Hook Hudson Hawk Mega Man 2 NFL Football Ninja Turtles 2 Prince of Persia Pro-Soccer Robocop 2 Star Treck Super Hunchback

GAMEGEAR NOUVEAUTES de 245 à 295 F Aerial Assault Aleste Alien Syndrome Chessmaster **Donald Duck** Joe Montana Football George Foreman Boxing Hyoutan Island Monster World II Ninja Gaiden

BON

Chèque bancaire

Terminator 2

STREET FIGHTER

Le Must de CAPCOM, enfin disponible sur Super Famicom

au prix de 790 F*

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

COMMANDE

Revenge of Drancon Slider Sonic the Hedgehog Space Harrier Spiderman

E C SUPER CD NOUVEAUTES CD de 390 à 490 F Davis Cup F1 Circus Special Forgotten World Genocide Hawk F-123 Human Sports Festival LOOM Panza Kick Boxing Pop 'n' Magic Rayxanber III Shadow of the Beast

Sorcerian

C.C.P

à retourner à : NIMERAL PLUS

Spriggan Mark 2 Summer Carnival'92 Super Raiden Super Valis Terra Forming NEO-GEO

NOUVEAUTES de 890 à 1490 F Base Ball 2020 Baseball Stars 2 Eight Man Fatal Fury Frenzy Football King Of the Monsters 2 Last Resort Mutation Nation Ninja Commando Robot Army Sengoku II Soccer Brawl Thrash Rally

3 av Emile-Zola - 59800 lille

Nom :	Prénom :			
DÉSIGNATION	QTÉ PRIX	FRAIS DE PORT		PRIX
	414	Accessoire consomma	ble 30 F	
		Matériel 100 F / Logici	el 20 F	
		Contre-Rembourseme	nt + 35 F	
	□ C.C.P	Mandat-lettre		

Tous nos envois se font Colissimo 48 H ou par Chronopost 24 H. Possibilité d'expédier à l'étranger (nous consulter)

s/s Fun House 120 63 29 44 / Fax 20 63 29 51



a Tasmanie est une petite region méconnue du globe au sud de l'Australie. Outre les Kangourous symbole du pays, la Tasmanie est un pays très riche en animaux etranges et rigolos. Sans vraiment avoir de nom, le héros de Taz-Mania est une sorte de gros ours à l'allure plutôt sympathique qui a un gros problème. Il bouffe, il devore raide sur place tout ce qu'il trouve.

C'est d'ailleurs une véritable obsession et pour remplir son gros bidon, notre ours, heros des dessins animes de la Warner, s'en va en chasse. Le met qu'il préfère par dessus tout, c'est les oeufs géants de ptérodactyle de gros animaux préhistoriques. En discutant avec l'un de vos amis, animal de Tasmanie egalement, vous apprenez qu'une île pullulait de ces oeufs et de ces animaux étranges. Evidemment, ces monstres volants ne sont pas d'une sympathie à toute épreuve et pour leur voler et leur bouffer leur oeufs, il va falloir s'accrocher sec et assurer comme une bête. Le ventre vide, vous vous décidez de partir vers cette île mystérieuse pour obtenir ces oeufs qui paraîtil seraient capable de nourrir une famille entière pendant une année entière, le pied! Outre les divers monstres tous très "cartoon", qui habitent l'île et que vous rencontrerez, vous traverserez également des paysages variės. En tout dix huit niveaux vous mèneront la vie dure avant d'arriver devant le ptérodactyle-en-chef, gardien de l'oeuf tant convoité. Parmi les paysages, vous aurez l'occasion de visiter et de traverser des déserts, des régions arctiques où la glace règne en maîtresse (attention à ne pas glisser sur les icebergs mouvants), des jungles rutilantes et verdoyantes de plantes géantes, des mines profondes dans lesquelles vous devrez emprunter un wagonnet et éviter les obstacles qui vous arriveront par un scrolling horizontal hyper rapide, en pleine figure. Tout comme pour les paysages, l'action de Taz-Mania est assez variée. Quoique la majeure partie des niveaux se ressemblent et se déroulent à la manière d'un jeu de plates-formes traditionnel. Au départ, le héros ne possède qu'une seule arme, il tourne à une allure phènomenal et s'il touche n'importe quel ennemi, il le tue sur place. Parmi les objets bonificateurs que l'on peut trouver sur le

chemin menant aux oeufs, il y en a un qui permet de cracher de longues flammes, ce qui est toujours très utile notamment lorsque les affaires commencent à se corser et que le nombre d'ennemis devient plus important à l'ecran. En bouffant des animaux trouvés ça et là, notre vedette tasmanienne récupère des points de vie. Si ces animaux sont tous assez étranges, ils sont également très rigolos et graphiquement bien réalisés. Attention toutefois, si vous ne contrôler pas parfaitement notre gros personnage, vous pourrez avoir des surprises et en ingurgitant des bombes, il pourrait avoir de légers problème d'ordre morphologique, l'effet à l'ècran est à ce propos amusant. Le moins que l'on puisse dire c'est que Taz-mania est un jeu très plaisant, qui comporte bon nombre de bonnes idées qui plus est, prêtent à sourire. Malheureusement et malgré tous ceci, Taz-Mania n'est pas un jeu super riche et on est un peu déçu par son contenu. Alors que ce titre est annoncé par Sega avec fracas, on a pas la même sensation avec

1 × 3



*

trouve toujours les mêmes styles de pr

duits, ce qui est assez regrettable.

J'm DESTRO





ne fois de plus, Gotham City est le repaire de tous les plus grands criminels de l'Amérique. Des meurtres en tous genre ont lieu dans toutes les couches de la société. Que vous soyez riche, pauvre ou puissant, vous ne serez sans doute pas pargné par cette vague de violence. Qui est à l'origine de ce maos, me direz-vous? Eh bien, je vous répondrai qu'une fois le plus, le tristement célèbre Pingouin fait des siennes, et cette s lest accompagné de sa complice de toujours, Catwoman! pouvait donc défendre mieux les opprimés, contre des super-Méchants, si ce n'est un Super-Héros! C'est tout simement Batman qui s'y colle, en compagnie de sa désormais elèbre Batmobile. Et c'est bien entendu vous qui incarnerez otre cher redresseur de torts. C'est vous qui vous glisserez ans la peau velue de cette chère chauve-souris hyper-puisante. Les fêtes de Noël approchent dans la belle ville de otham, et nos deux méchants n'ont pas trouvé mieux que de emer la terreur en cette période de joie et de bonheur.

lous devrez absolument vous bagarrer sur 4 territoires différents. udépart, vous devrez en découdre avec le gang du cirque du angle rouge, puis contre les autorités (à la suite d'une ruse du ngouin qui a fait croire que vous aviez assassiné la Princesse pour vous diriger ensuite dans les égoûts de la ville (attention ux déchets toxiques!) et finalement vous rendre dans le monde otique où vous affronterez enfin le Pingouin dans son antre! laque fois que vous éliminerez un adversaire, vous aurez des oints qui vous permettront d'augmenter votre score. De même, enombreux bonus vous seront proposés qui augmenteront votre weau de vie, votre nombre d'armes (Batarang) et vous pourezmême trouver de l'acide! Ca jette un max'! Bien entendu, de ombreuses embûches vous retarderont, comme des ennemis-

lowns, ou autres inergumènes peu recommandables. Dans iotre lutte pour rétablir a paix, il faudra faire reuve de beaucoup de sang-froid pour, par exemple, ne pas commettre de fauxpas sur les gratte-ciel du deuxième niveau.

rès réussi. Les sprites



sont énormes et votre personnage répond très bien. Les couleurs sont, elles aussi, très jolies et les décors de fond, avec un très bel effet relief, sont assez surprenants pour une portable. Sachez aussi que les musiques sont très bonnes, mais les sons un peu moins.

Enfin, sachez que le film sortira sur les écrans quand vous lirez ces lignes, et que le jeu sera produit sur absolument toutes les consoles, (à part Neo-Geo).

TRAZOM



EDITEUR: ATARI GRAPHISME: 17 MANIABILITE: 17 SON: 15 ANIMATION: 17



NOUVEAU

7 JOURS SUR 7 DES NEWS 24 HEURES **SUR 24** DES INFOS

EIR CLUB D'ECHANGE EN DRET!



CHAQUE JOUR UN NOUVEAU STOCK I

+ DE 400 CARTOUCHES **DONT 150 SUR MEGADRIVE**

LISTE COMPLETE SUR LE 36-15 SHOOT AGAIN

UN SERVICE VPC RAPIDE ET SIMPLE

TARIF : 1 JEU CONTRE 1 Super Famicom 150 F Megadrive

PC Engine / Core Grafx Master System Game Boy

100 F 80 F 75 F 50 F

TARE : 2 JEUX CONTRE 1 Frais de port à notre charge!

30 FRS DE PORT. 60 Frs de port pour tous contre rembour≉ement...

Bon à découper puis à refourner rempli à :
"Le plus grand club d'échange de France" SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris.

☐ Jenvoie 1 ☐ Je donne	izux contre 1 en réglant la somme correspo 2 jaux contre 1 et bénéticie de la GRATULTI	ndant à ma console + 30 frs de port E des frais de relour en cas d'acceptation.
Je donne	8	
.le désir	-1er	

Dema..

Je posséde: "Une Megadrhe japonalse, "Une Megadrhe française, "Une Super Famicom japonalse," "Un Gameboy, "Une Masier System," "Une Core Grafx," "Autre.

Prénom:

Code postal:

Adresse:

Tél :..

.....Date:....

près être passé sur la Game Gear et avoir rendu fous la moitié des habitants de Béziers, de Lille, de Paris et du Havre, Putt and Putter revient! Il ne s'agit pas de Putt and Putter II, le retour, appelé aussi le fils de Putt and Putter II, le retour, appelé aussi le fils de Putt and Putter II, le retour appelé aussi le fils de Putt and Putter, mais du même jeu qui, au passage, a subi quelques modifications de taille. Principal intérêt de ce jeu, et indubitablement ce qui transforme un jeu quelconque comme le mini golf, en une franche partie de rigolade, le fait qu'il puisse se jouer à

a subi quelques modifications de taille. Principal intérêt de ce jeu, et indubitablement ce qui transforme un jeu quelconque comme le mini golf, en une franche partie de rigolade, le fait qu'il puisse se jouer à deux! Et à deux, on s'amuse beaucoup! Lors de chaque niveau, les deux joueurs auront simultanément leur balle de golf sur le mini parcours. Si je vous résume la situation, vous aurez bien souvent des situations du genre "Oh! Sale traître! Tu m'as poussé dans l'eau!" _ "Mais nôôôôn! Pâââs du tout môôôsieur! C'est un simple hasard!". Tout comme moi, vous savez que ce genre d'ambiance est le plus souvent bien explosive! En cas de problème de ce type, faites appel à l'article 17bis (sur cette même page) pour calmer les esprits.

Passé le principal, il faut que je vous parle du reste... du jeu par exemple?! Je suis sûr que quelque part, cela vous intéresse! Il

existe trois niveaux de jeu, d'une difficulté croissante (enfin, il paraît). Chaque niveau se décompose en six trous, ce qui fait... 3 fois 6 moins 2 (pour les impôts) divisé par deux (il y a deux joueurs) plus dix parce j'ai dix doigts... et donc 18 trous différents! Je fais un rapide

survol de tout ce que vous rencontrerez: tapis roulant vous poussant dans le vide, points d'eau, ponts mouvants, bumpers, pentes en escalier, téléporteurs... voilà, je dois avoir fait le tour. En jouant à deux joueurs, le vainqueur sera celui qui aura amassé le moins de points, c'est-à-dire celui ayant réussi à se mettre le plus souvent sous le par (le nombre de coups minimum pour un trou). Ce qui, à un joueur, devient interminablement ennuyeux, est un moment hyper agréable à deux. Dommage

qu'il n'y ait que dix-huit trous et que l'on fasse le tour de tout cela un peu rapidement. Un dix-huit trous se fait en une heure, voire trois-quarts d'heure!

Autre point important, attention à la musique qui risque de vous rendre fou très rapidement. Elle est certes très sympa, mais lorsque l'on cherche un minimum de concentration sur un trou délicat, on aimerait avoir quelque chose

de plus discret. Rassurez-vous pourtant, ce ne sont pas les manipulations qui vous compliqueront la vie. Vous choisissez la position de la balle dans le carré de départ, sa direction, la force du coup et... et... et c'est tout! Avec les vacances qui approchent, on n'allait tout de même pas se casser la tête! Non mais! Scrolling de l'écran lors du tour d'horizon du trou (car un

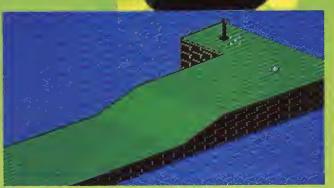
trou peut tenir sur plusieurs écrans)
ou mouvements de la balle, le tout
bénéficie d'une animation sans
accroc. Le contraire eût été étonnant, et même choquant vu le
peu qu'il y avait à faire! Rien à
dire ou à redire sur les graphismes tous aussi verdâtres
ou bleuâtres (pour les points
d'eau!) qui présentent de
bons effets de reliefs, ce
qui était nécessaire
pour un jeu où, justement, le but est
de déjouer les
pièges du relief!

ARTICLE 17bis

Cet article autorise tout joueur de Putt and Putter, fidèle lecteur de Joystick, à avoir raison dans n'importe quelle circonstance, fûtelle absurde, insensée ou franchement débile. Aucune réplique ne sera jugée comme valable, la parole de l'utilisateur de cet article faisant office de loi inviolable et immuable. Cette loi peut aussi trouver son application auprès des professeurs d'allemand afin de rétablir une moyenne injustement médiocre. En cas de litige, écrire directement à François, rue du Faubourg St Honoré, Paris.

Distrayant, trop limité, correctement faitel très amusant à deux joueurs, ce sont les principaux attributs de ce jeu. Voilà une formule concise pour clore cet article qui vous permettra de constater que ce jeues d'un intérêt un peu limité.

T.S.R.

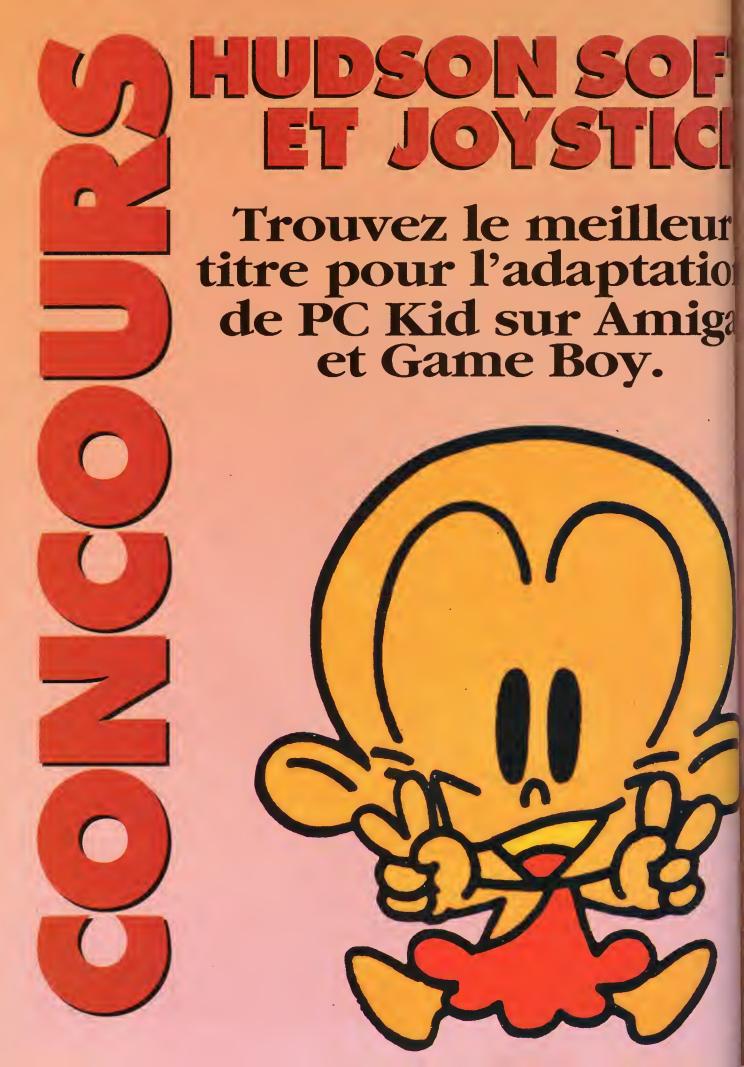






EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 12 MANIABILITE: 16 SON: 12 ANIMATION: 16





QU'EST-CE QU'ON GAGNE?

ler Prix: 1 SUPER NINTENDO + 1 JEU HUDSON GAME. Lots de consolation:

Deux bulletins seront tirés au sort, les deux chanceux recevront:

1NES + 1 Jeu ou 1 Game Boy + 1 Jeu

Dix autres participants tirés au sort recevront un I-Shirt aux couleurs d'Hudson Soft plus des lettres d'insultes des autres participants n'ayant pas gagné.

QU'EST-CE QU'ON DOIT FAIRE POUR GAGNER?

C'est pas compliqué, il suffit de trouver un titre original aux versions Amiga et Gameboy de PC Kid qui va bientôt sortir. Le patron d'Hudson Soft a passé un mois à interroger tous ses employés, pas un seul n'a été capable de trouver un titre valable, il les a tous viré. Ensuite il a demandé à sa femme, il a été obligé de divorcer. A ses enfants, il les a jeté par la fenêtre. Tout sa famille y est passée.

lfaut absolument que vous lui veniez en aide; désespéré, il traîne dans les rames de métro et déclare: «Bonjour mesdames et messieurs, je suis le patron d'Hudson Soft, je gagne des millions par mois, j'étais heureux jusqu'à ce que tout mon entourage ne me déçoive. Je ne vous demanderais pas une petite pièce ou un ticket restaurant, mais trouvez-moi le titre de mon prochain jeu.

Merci, mesdames et messieurs, excusez-moi de vous avoir dérangé». PC Kid lui-même fera partie du jury, il viendra avec sa massue et notera les noms et les adresses de ceux qui ont envoyé des titres dégradants ou insultants pour sa personne.

Après, il ira leur rendra visite et les assommera en riant.

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

THE RÉGLEMENT

1) HUDSON SOFT et JOYSTICK organisent un concours tellement simple que même les enfants de 3 ans et les chiens peuvent participer.

2) Le concours sera clos le 30 août 1992 à minuit le cachet de la poste n'arrêtant pas de faire foi.

3) Les membres d'HUDSON SOFT ou de JOYSTICK peuvent toujours pleurer sur la moquette et se rouler par terre, ils n'ont pas le droit de participer. Ni les employés du métro, parce qu'on les aime pas.

4) PC Kid n'a pas le droit de participer.

5) Tout ceux qui se promènent avec une peau de bête et une massue ou qui ressemblent à PC Kid n'ont pas le droit de participer.

6) Les gagnants seront prévenus individuellement par écrit, par téléphone ou peut-être par notre coursier qui viendra sonner à 3 heures du matin et qui jouera de la trompette sur le pas de la porte.

7) Les bulletins raturés, incomplets, ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins plein de confiture seront léchés par Danboss mais arrangezvous pour mettre de la framboise, il préfère.

BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper et à renvoyer avant le 3 103 boulevard Mac Donald, 75019 P	30 août 1992 à minuit à JOYSTICK, concours HUDSON SOFT, aris
NOM:	PRENOM:
ADRESSE:	VILLE:
CODE POSTAL:	MODELE DE VOTRE MACHINE:
VOTRE TITRE POUR L'ADAPTATION D	E PC KID SUR AMIGA ET GAME BOY:

GRAZY GAI

Il est bon de retrouver des titres qui nous ont accompagné pendant des années même quand ils sont affublé d'un chiffre de plus en plus important. Titus propose son troisième Crazy Cars.

hose assez rare pour un soft de courses de voitures, Crazy Cars III possède un véritable scénario, tout un monde riche et cohérent. Comme dans les épisodes précédents vous incarnez un pilote en mal de sensations fortes. A bord de votre Lamborghini Diablo, vous allez participer à une grande compétition de courses interdites sur toutes les routes des USA. Malgré leur clandestinité, ces compétitions sont extrêmement prisées et attirent de nombreux participants.

Au début du jeu, vous bénéficiez d'une petite somme d'argent et de votre voiture. Vous allez démarrer la compétition en quatrième division, le but étant bien sûr de finir premier au classement de la première division. 19 autres concurrents sont inscrits sur la liste, vous les retrouverez tout au long du jeu, vous apprendrez à connaitre leurs noms, vous apprendrez à les détester pour les queues de poisson qu'ils vous préparent.

Nœud central du jeu, la carte des Etats-Unis permet d'obtenir bon nombre d'informations sur les courses organisées. Des étoiles indiquent les lieux où se dérouleront les prochaines courses. Déplacez votre curseur une étoile, cliquez, et vous obtenez les informations suivantes: conditions atmosphériques (sec, pluie, neige), présence certaine ou possible de contrôles de police, vous pouvez voir ceux des 19 concurrents qui se sont déjà inscrits dans cette course, et enfin le prix d'inscription et la récompense à obtenir pour le premier.

L'argent est en effet extrêmement important dans Crazy Cars III, il faut





de l'argent pour s'inscrire à une course, il faut de l'argent pour réparer sa voiture, pour acheter des options, et si vous n'avez plus de fric du tout, la partie s'arrête. Dans chaque division il y a 15 courses, l'une d'entre-elles est une course spéciale, c'est celle qui permet de changer de division, de passer à la division supérieure. Pour participer à cette course il faut acheter un passe qui coute très cher, vous devez donc gagner de l'argent auparavant, et donc participer à d'autres courses. Une fois le passe acquis, vous avez droit à trois essai. Cette course n'est pas comme les autres, elle se déroule en temps limité, et vous n'avez pas d'adversaire sur la route, vous avancez au milieu de

camions qui roulent dans les deux sens, il faut donc zigzaguer entre les camions, les cactus et les crânes séchés au soleil.

A partir de la carte vous pouvez accéder à l'écran des réparations où des barres indiquent les

dommages que vous avez subit; il faut payer 100\$ pour faire descendre les dégâts d'un cran. A partir d'un certainne veau de dégâts, votre véhicule perdde ses capacités. Toujours à partir de la carte, vous pouvez accéder au magasin qui vous propose de nombreux gadgets à utiliser pendant les courses pour avoir encore plus de chances de gagner d'écraser vos adversaires et de les ridiculiser. Vous pouvez acheter des turbos (il y en a 8 dans tout le ieu, έω nomisez-les), une carte passe pour la course de changement de division, un appareil de vision de nuit, un détecteur de radars, une nouvelle culasse, une boite 5 vitesses manuelle, une boite 5 vitesses automatique, un Radar Jammer (qui brouille les radars des flics) et même, mais avec beaucoup, beaucoup d'argent, une Diablo Roadster, version cabriolet de votre véhicule.

Pendant la course toutes les indications dont vous pouvez avoir besoin sont affichées à l'écran. La distance qui vous sépare de l'arrivée es symbolisée par une barre qui diminue votre score, votre position dans la course, les dommages que vous avez subi, les options que vous avez acheté et le nombre de turbos qu'il vous reste. Ces boosts permettent de faire monter votre voiture jusqu'à environ 440 km/h, alors qu'elle peut monter, en temps normal, jusqu'à 340. Chaque turbo dure environ 8 secondes.

Sur la route vous serez aux prises avec différents types de voitures: les



5 111

simples civils qui se promènent, vos concurrents en Testarossas et les voitures de police. Dans Crazy Cars III, la gestion des véhicules de police est très poussée. Il y a les flics qui patrouillent sur le bord avec leurs radars. Si vous dépassez la vitesse limité sous leurs yeux, ils se mettent à vous pourchasser, ils tenteront de vous coincer, vous fonceront dedans, se placeront devant vous, tout pour vous stopper. Mais si une autre voiture double alors votre petit groupe à plus grande vi-



Elément extrêment important et motivant: vos adversaires, les 19 concurrents. Ils évoluent chacun de leur façon, tout comme vous, ils s'ins-

crivent dans la course de leur choix, gère leur argent et tente de finir le mieux classé possible. Sur la route, quand vous les avez en vue une petite flêche surmonte leur véhicule, pour que vous puissiez le repérer facilement. De

plus, une petite fenêtre s'affiche en haut à gauche avec leur visage dessiné.

Ces concurrents, vous ne les rencontrerez pas que sur la route, mais vous pourrez parier avec eux sur l'issue de la course où vous êtes inscrit. Chaque joueur mise de l'argent et décide de monter les enchères ou d'abandonner en regardant les autres.

Voici les éléments principaux de Crazy Cars III, avouez que pour une course de voitures il y a beaucoup de choses à décrire, le joueur ne se contente pas de piloter, il a tout un tas d'actions à faire et ce, très simplement.



tesse encore, ils vous lachent et se lancent à la poursuite de l'autre véhicule.

Les décors des courses changent assez souvent, il y a 10 lieux différents enfait: le désert, la montagne, la ville, la course de nuit, la plage, la forêt. A chaque fois le fond change ainsi que les sprites de bord de route.





testé sur AMGA par Seb

Crazy Cars III est tout à fait exceptionnel, sur de nombreux points. Techniquement d'abord, les graphismes sont très réussis, très colorés, un scrolling de décor de fond, un dégradé au-dessus, et la route qui défile à très vive allure. Il y a énormément de sprites à l'écran, il peut y avoir beaucoup de voitures en même temps à l'écran, sans que le jeu ne ralentisse. Les voitures sont visibles de très loin, surtout dans les grandes descentes. Bref

la meilleure course de voiture du genre avec une grande maniabilité et plaisir de jeu constant.

Autre point fort non négligeable, tout ce côté compétition avec les classements, les paris, les magasins, les divisions, qui assurent une très grande durée de vie à un jeu qui était déjà très réussi quand on ne regarde que la course. Les amateurs de ce genre de jeux ne peuvent passer à côté de Crazy Cars III.

GRAPHISME 17 SON 15
ANIMATION 18 MANIABILITE 16
Disponible sur Amiga.



ACES OF THE PA

Retrouvez les combats du mal nommés pacific dans ce logiciel de Dynamix.

e simulateur de vol, ou plutôt cette simulation de combats aériens est assez proche de Chuck Yeager en ce sens qu'il y est prévu de pouvoir piloter près d'une trentaine d'appareils, alliés ou Japonais. De plus, on peut choisir l'arme dans laquelle on vole: Marines, Navy, etc. De ce fait, beaucoup de diversité puisque l'on peut passer du Mustang à l'Hellcat, ou même se retrouver en train d'accompagner des P-38.

Comme d'habitude, il est possible de jouer les missions en mode entraînement ou bien de suivre une carrière, en commencant comme simple débutant (c'est assez logique) pour finir chef d'escadrille. Mieux encore, et là on peut dire que les concepteurs ont merveilleusement tiré par-



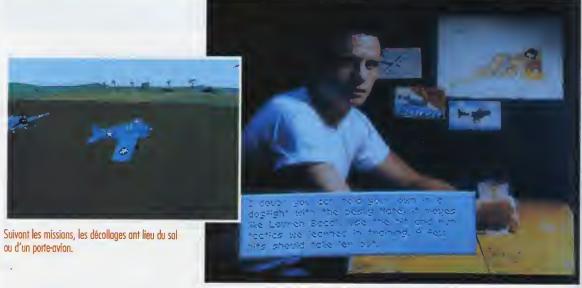
C'est hobituel dans les simuloteurs de vol, le début des missions danne l'emborras du choix: il est possible de configurer la qualité de l'affichage afin de ne pos trop ralentir les PC lents.



Les vues extérieures, très protiques, permettent de tourner outour de l'apporeil en utilisont souris ou joystick.

tie de cette période de l'histoire aérienne, on peut directement participer à une mission historique ou se retrouver en pleine bataille aérienne. Côté "gameplay",

Dynamix retombe dans le même travers qu'avec A-10 Tank Killer, à savoir que le jeu -intéressant au demeurant lorsqu'on trouve une ciblenécessite de zoner de longues minutes pour qu'il se passe enfin quelque chose. Heureusement, une option "vol automatique" permet de se retrouver directement sur le théâtre des opérations.



A la fin d'une missian, des écrons de ce type sanctionnent vatre style de pilatage.

afic

Très impressiannants, les gras abjets 3D de ce type sant, hélas, assez peu nambreux.





Chaque appareil dispase de san prapre tableau de



Camme dans Falcan, an peut parler par radia avec ses co-équipiers au san chef d'escadrille mais pas de vaix digitalisées.

Avant de décaller, an peut prendre cannaissance des différents appareils utilisés dans le jeu. A nater que rien ne vaus empêche de pilater dans le camp japanais.





testé sur **PC** par Moulinex

C'est beau mais surtout très fluide dès lors où l'on dispose d'une machine équipée d'un 386-25 minimum (et encore). Les vues des décors laissent un peu à désirer par moments, mais dès que l'on s'approche d'un "centre d'intérêt": cible, aéroport, et compagnie, on peut voir un nombre relativement impressionnant d'objets 3D. Le plus étonnant concerne pourtant les vues extérieures, d'une fluidité et d'une vitesse rares. Le phénomène est d'ailleurs largement amplifié par le type de contrôle choisi puisqu'un coup de souris ou de joystick permet de tourner autour de la scène bien plus vite que Lellouch ne l'a jamais rêvé. Et ça ne tressaute pas. Du reste, s'il faut tirer un constat global de ce logiciel (signification: "ce que cela donne quand on regarde"), c'est surtout l'ergonomie qui prime. La bande son, assez pénible, peut heureuse-

ment être coupée. Restent alors les bruitages, habiles mais pénibles: l'avion, suivant qu'il soit vu -et donc entendudu cockpit ou de l'extérieur, ne fait pas le même bruit et les appareils ennemis sont, eux aussi, sonorisés. Ceci, pour le côté habile; en ce qui concerne les défauts, c'est toujours la même chose, les appareils ressemblent à des moustiques et ça file le bourdon.

Enfin, et c'est assez énervant, pour profiter de cette merveille, vous devrez être équipé d'une machine capable, configurée au mieux de ses possibilités (ça fait beaucoup!) car outre les 610 Ko requis au démarrage, vous devrez posséder 2 Mo de RAM, dont une bonne partie déclarée en EMS. Bref, le logiciel est à tel point exigeant que le menu INSTALL propose de créer une disquette de démarrage. C'est la meilleure marche à suivre pour démarrer sans crise de nerfs.

GRAPHISME VGA 17
ANIMATION 18
NOTICE VF 18

SON SBLASTER PRO 14

MANIABILITE 17

TAILLE 10 Mo





La guerre des simulations de football continue, encore et encore, et Sensible Software avance









son pion vers la victoire.

ertaines catégories de jeux ont besoin de références, de comparaisons. C'est le cas des simulations de football. Actuellement, ces softs proposent tous à peu près les mêmes options, tournois, championnats, ralentis, etc..., la différence se joue donc ailleurs, sur la maniabilité et la rapidité notamment, et aussi sur l'esthétisme. Longtemps Kick Off, avec ses compléments, a été une référence indélogeable, c'est maintenant terminé avec Sensible Soccer qui lui colle un sacré dégagement à la volley.



Visuellement, Sensible Soccer suit le même principe que Kick Off, avec sa vue de dessus et ses petits sprites qui s'agitent. Le joueur contrôle le footballeur le plus près du ballon, celui-ci est indiqué par son numéro de dossard inscrit en blanc au dessus de lui. De très nombreuses possibilités sont offertes en cours de partie, tout ce qui existe dans le football, en fait. En déplaçant le joystick, on fait courir le joueur, bon, jusque là rien d'extrordinaire. Si votre adversaire possède le ballon vous pouvez lui subtiliser de plusieurs façons: en intercep-

tant un tir avec les pieds ou même la tête, en effectuant un tackle glissé ou en dribblant l'adversaire. Toutes ces commandes sont extrêmement instinctive, et n'utilise que les directions pour se déplacer et le bouton de feu pour faire une tête ou un tackle, l'une ou l'autre action dépend de la hauteur du ballon.

Si le joueur possède la balle, il peut bien sûr avancer en la gardant aux pieds, mais cette manœuvre demandera un peu d'entraînement pour les changements de directions, pour les dribbles. En appuyant sur le bouton rapidement et en pointant dans une direction, le joueur fait une passe. S'il ya un autre de vos joueurs dans la direction que vous avez pointée, il y a de grandes chances pour que la balle atterisse juste dans les pieds de votre coéquipier, une passe parfaite.

Pour tirer, rien de plus simple, il suffit de laisser le bouton enfoncé un peu plus longtemps. Le joueur tire dans la direction vers laquelle il courait, ce qui est assez normal, mais vous pouvez mettre différents effets, courbe vers la gauche, vers la droite, tirs en cloche, tirs ascendants et descendants. Pour cela il suffit de pointer dans une direction juste après le tir, chaque direction corres-

pond à un effet. Plus la direction est pointée rapidement après le tir, plus l'effet est accentué.

Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur, sauf pour les dégagementsoù les mêmes techniques de tirs, de passes et d'effets sont appliquées.

Il est possible de faire entrer des remplaçants. Cette manipulation s'effectue pendant les petits arrêts de jeu comme les touches ou les engagements. Le banc de touche apparaît et le joueur doisit quel joueur il veut faire entrer et à la place de qui. Il est aussi possible de pointer sur le manager pour qu'il indiqueun changement de tactique générale à ses joueurs.

Avec toutes ces possibilités, il est vraiment aisé, avec un tout petit peu d'entraînement, de construire des actions superbes, de marquer des buts de la tête, de placer la balle en pleine lucame ou de faire une passe dans les pieds du joueur qui se trouve sur la ligne de but et qui n'a plus qu'à pousser. D'ailleurs, si vous marquez des buts exceptionnels, et que votre Amiga dispose d'au moins I Mo de mémoire, ces actions sont mises de côtés. Vous pourrez alors les visualiser en fin de partie ou même les sauvegader sur disquette. A tout moment, par une simple pression de touche, il est possible d'obtenir un ralenti des demières secondes de jeu.

Voilà pour ce qui est du jeu en luimême, mais Sensible Soccer proposede nombreuses autres options. Vous pouvez effectuer des réglages, choisir la



14年14年

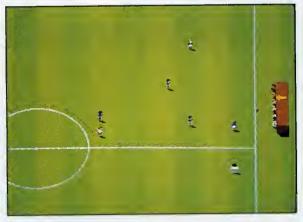


durée d'un match (3, 5, 7 ou 10 minutes), indiquer si les ralentis s'affichent automatiquement, si les meilleurs moments se placent en mémoire automatiquement eux-aussi, avec 1 Mo il est possible d'avoir de la musique pendant lejeu (il y a de toutes façons d'excellents bruitages), et vous pouvez déterminer la texture du terrain (boueux, sec, humide, mou, verglacé).

Passons maintenant à tout ce qui concerne l'édition des équipes, autre point fort de Sensible Soccer. Il est possible de créer totalement une équipe ou d'en modifier une existente. D'origine

Sensible Soccer contient toutes les données exactes de 34 équipes nationales européennes, 64 clubs parmis les meilleurs européens, avec les véritables noms des joueurs, mais aussi la couleur de leur peau et de leurs cheveux. Cela peut sembler complè-

tement gadget, mais en cours de jeu il est beaucoup plus agréable de joueur avec une équipe ou les 11 joueurs ne sont pas identiques. Vous pourrez donc éditer toutes ces équipes pour tenir leurs compositions à jour pendant des années, par exemple, ou bien créer vos propres équipes. Le club de Bréauté-Beuzeville avec Roger l'avant-centre, l'Amicale Sportive des Nains de Toulon ou le Football Club de la Famille Martin de la rue Maréchal Joffre avec Papa dans les buts, Maman à l'arrière et le fils en avant-centre. Tout est permis, changement de nom et de maillots compris.





Plusieurs types de compétitions sont disponibles, du match amical à la Finale des Coupes en passant par le championnat ou même la compétition totalement fictive. Vous pouvez inscrire le nombre d'équipes que vous désirez pour compétition, l'ordinateur gère les tirages au sort et la gestion des points. Il est bien sûr possible de sauvegarder à tout moment pour reprendre un compétition plus tard.

Pour finir, notons que le joueur peut choisir une tactique de jeu classique avant le match (4-4-2, 5-4-1, 5-3-2, attaque intégrale, défense intégrale, etc...) et, nous l'avons déjà indiqué, que cette tactique pourra être changée en cours de jeu grâce à l'intervention du manager.



testé sur AMGA par Seb

Les versions précédentes, les previews, laissaient déjà pressentir un très grand jeu, la version finale ne décoit pas: Sensible Soccer est maintenant LA référence en matière de simulation de football. La maniabilité est parfaite, le soft est rapide, très agréable à l'œil, les options sont nombreuses et complètes, bref, Sensible Soccer possède tout.

Même au niveau sonore ce soft est exceptionnel, les

bruitages, les voix de la foule, tout a été échantillonné, et se déclenche réellement quand l'occasion en vaut la peine, le public ne réagit pas à n'importe quel moment, et pendant la partie des chœurs anglais s'élèvent dans les tribunes.

Un soft vraiment fabuleux qu'il est difficile de lacher tant la tentation d'organiser des tournois avec tout le quartier est grande.

GRAPHISME 17 SON 17
ANIMATION 16 MANIABILITE 18
Disponible sur AMIGA.



RISKY WODS

Il est temps de sauver encore des tonnes et des tonnes de gens, des régions, des pays, des mondes. Allez, courage, Electronic Arts vous soutient.



e Pays Perdu vit et recrache son bonheur par tout ce qui l'habite. Les arbres, les plantes, les insectes, les humains, tous vivent en parfaite harmonie, tous sont heureux. Le Pays Perdu est paisible, nul être soucieux y traîne ses guêtres. C'est paix et on la doit aux moines, à ceux qui garde la Sagesse du Pays Perdu. Malheureusement, tout est en train se s'écrouler. Puisqu'il y a des bons, des gentils parmi les habitants du Pays Perdu, il faut des méchants. Et si possible, pour faire une bonne histoire à raconter pour faire trembler, il faut qu'il fasse du mal aux gentils.

C'est ce qu'à fait Draxos en envoyant ses troupes démoniaques sur le pays. Il a statufié tous les moines, et maintenant le chaos règne sur le Pays Perdu encore plus perdu sans ses gardiens de la Sagesse.

Par chance, il reste un jeune guerrier qui n'a pas perdu espoir et qui ne reste pas caché au fond du grotte, tremblant, et attendant que passe ce qui ne passera pas tout seul. Ce jeune guerrier s'appelle Rohan, et ce nom doit vous dire quelque chose puisque c'est vous.

Votre mission n'est pas bien compliquée à comprendre, un peu plus à mettre en œuvre, c'est vrai. Vous devez parcourir le pays et libérer les moines immobiles malgré eux. Une petite précision inutile pour vous mettre en joie: vous allez en prendre plein la tête, vos ennemis sont ultra-nombreux, très dangereux, très méchants, très tueurs.

Risky Woods est donc forcément

un jeu d'arcade, avec un scénario comme il aurait été difficile de faire un soft de réflexion avec des cubes et des boules. Quoique. Avant de commencer un stage, un plan de tous les mondes que vous devrez traverser s'affiche. Rohan est représenté en petit à

l'endroit où vous allez combattre, histoire de vous motiver et de vous avertir de ce qui vous attend. Le tableau de bord est assez fourni: nombres de vies restantes, barre d'énergie, nombre de pièces de monnaies en votre possession, nombre de moines à délivrer dans ce tableau et état de la clé de niveau. En effet, dans chaque niveau. vous trouverez un ou plusieurs menhir bloquant votre avancée. Celui-ci est surmonté d'un œil, vous devez donc ramasser, avant d'arriver jusque là, les deux parties de la clé qui détruira le menhir. Ces deux parties sont symbolisées par des yeux.

Les ennemis laissent tomber des pièces quand vous leur tirez dessus, ces pièces rebondissent plusieurs fois et disparaissent. Vous devez donc les ramasser avant afin de pouvoir profiter du magasin qui se trouve en fin de



enems

EVE-NEY

H: DO

SCOTC

29468

M-SC

TIDUOU

いいいいい



niveau. Dans cette boutique vous pourrez acheter différentes armes plus puissantes ou même de l'énergie.

Vous devrez parcourir 4 zones diflérentes, chacun étant composée de 2 stages. A la fin de chaque zone, vous devrez combattre contre un ennemi plus puissant et résistant, un boss de fin en fait, comme d'habitude.

Tout au long de l'aventure, vous verrez apparaît re des coffres, tirez dessus et ils laisseront sortir des options et des bonus. Il y a les fruits qui rapportent des points ou, s'ils sont empoisonnés (impossible de le savoir à l'avance), vous endorment pendant plusieurs secondes, ce qui est très mauvais car votre temps est limité pour chacun des levels. Il y a les flêches qui rapportent 10 000 points ou, au hasard, vous font reculer de plusieurs écrans. Il y a les étoiles, les bouches, les croix, les anneaux, les bijoux qui rapportent des points; le cœur qui redonne trois portions d'énergie, la potion qui redonne 6



crans d'énergie. Il y a le crâne qui retire 6 points d'énergie ou qui retoume l'écran, il devient alors très difficile de jouer. Le sablier qui rajoute une minute au temps précieux qui vous est attribué. L'éclair qui vous rend invincible, les boules de feu qui foncent sur vos ennemis et enfin le mini Rohan qui vous permet de continuer une partie où vous en étiez après un game-over.







testé sur AMIGA par Moulinex

Risky Woods est tout à fait charmant, les graphismes sont réussis, les sprites à l'écran très nombreux, variés et originaux. L'action est absolument ininterrompue, et certains passages demandent rapidité et précision. Les éléments du décor ont de l'importance eux aussi puisqu'il y a des rochers qui vous tombent dessus, des

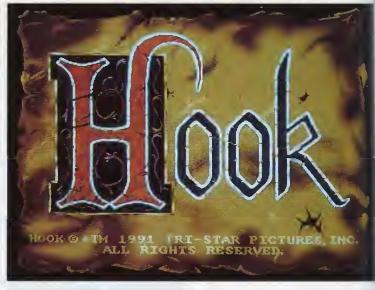
plates-formes qui s'écroulent, d'autres qui montent et vous servent d'ascenseur. La maniabilité est bonne sans être excellente, on a parfois des petits problèmes de saut en diagonale, mais c'est surtout une question d'habitude. Un bon soft coloré et agréable à jouer et pas trop facile, ce qui promet des heures de jeu.

GRAPHISME 16 SON 16
ANIMATION 15 MANIABILITE 14
Disponible sur Amiga.

Le capitaine Crochet
ne se contente pas
d'une vengeance
au cinéma, il éprouve
le besoin de répéter
son crime sur micro,
avec l'aide d'Ocean,
en plus.

cean diversifie de plus en plus son catalogue. Il n'y a encore pas si longtemps, nous n'avions droit qu'à des jeux très classiques dans leurs concepts, adaptations de films sous formes de jeux de platesformes, et voilà que depuis plusieurs mois, les genres se succèdent: arcade, simulation, réflexion. C'est maintenant au tour de l'aventure, avec Hook.

Directement adapté du film de Steven Spielberg, Hook en reprend le scénario et emmène le joueur dans les











Le jeu démarre avec une intro graphique animée, enchaînant des séquences à la manière du cinéma. Celle-ci présente le début du jeu aù Peter s'aperçait que ses enfants viennent d'être enlevés.

indique que Peter Pan est cordialement invité à rejoindre le pays de Neverland, en particulier l'île des pirates, s'il désire revoir ses mômes. La fibre paternelle de Peter Banning joue de la contrebasse; lui qui s'était promis de ne plus jamais mettre les pieds dans cette région des rêves, fonce tête baissée.

Sur l'île des pirates, tout le monde est au courant de l'arrivée imminente de Peter Pan, tout le monde sait que le capitaine Crochet a enlevé ses enfants et qu'il a bien l'intention de réduire le gentil Peter en bouillie. Heureusement pour notre héros, personne ne l'a vu depuis plus de 20 ans et il ne risque pas d'être reconnu et trahi. L'annonce de ce combat Crochet-Pan a mis beaucoup des pirates dans une joie quasi indescriptible, et certains ont même confectionné des banderoles pour annoncer la future guerre entre les deux hommes.

Peter commence l'aventure au centre de la petite île des pirates, sur la place où se dresse un crocodile énorme transformé en horloge. Peter Pan ne peut s'empêcher de regarder le crocodile avec une certaine nostalgie et se dit que finalement, le capitaine Crochet a réussi à avoir cette bestiole, après tant d'années. De la place, partent plusieurs rues menant en divers endroits, dans différentes bâtisses, toutes les maisons sont fabriquées avec des débris de vieux bâteaux, les pirates étant les rois de la bricole. Sur la plage, Peter Pan peut admirer le bateau du capitaine, mais un garde musclé et impressionnant empêche les indésirables d'entrer. Celui-ci insulte notre ami, le traite de mauviette et lui dit qu'il ne peut entrer puisqu'il n'est pas pirate. Or, le seul moyen de détecter un pirate d'un simple passant vient de ses habits, son uniforme; voilà une idée intéressante pour Peter; il doit trouver et mettre un costume de pirate. La première partie de cette aventure verra donc notre ami Peter en quête de vêtements. Il devra effectuer de nombreuses actions pour obtenir chapeau, culotte et veste de pirate, Peter passera chez un dentiste pour se faire arracher des dents en or et en obtenir quelques pièces. Il passera dans un bar, fera



principales scènes du film. Le joueur entre dans la peau bien lisse de Peter Banning, ancien Peter Pan maintenant rangé dans une vie de père de famille modèle. Malheureusement, le capitaine crochet, l'ennemi de toujours de Peter, a des projets de vengeance bien précis en tête.

Un soir qu'il rentre tranquillement du boulot, Peter se sent assailli d'un horrible préssentiment, une trouille atroce pour ses gosses lui choppe la gorge et d'angoisse,lui enfonce ses ongles jusqu'aux amygdales. Ça ne rate pas, Peter trouve la chambre de ses enfants vide et, sur la porte, un parchemin planté avec

une dague de pirate. Le message

にいいたい

boire un alccolique pour pouvoir lui dérober son portefeuille. Dans la boutique du tailleur pirate il pourra acheter de nombreux objets, dont un aimant qu'il sera judicieux d'utiliser comme détecteur de métaux. Toujours sportif et roi de l'acrobatie, Peter attachera une ancre à une corde et se balancera à travers la place, pour voler le chapeau d'un passant, inlassablement de gauche à droite et de droite à gauche. Voilà, en vrac, quelquesunes des actions de Peter Pan; nous n'irons pas plus loin,

il ne serait pas convenable de dévoiler le jeu plus avant.

Pour agir, évoluer et progresser, Peter Pan dispose des possibilités suivantes: il

peut parler à un personnage, examiner un objet, le ramasser, l'utiliser ou le déposer. Pour exécuter ces commandes, il suffit de cliquer sur une liste d'icones placés sous le dessin du lieu. En dessous de ces icones, se trouve l'inventaire de Peter Pan

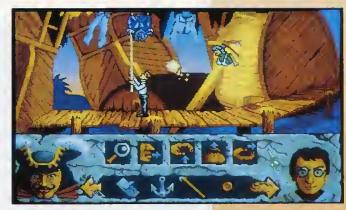
qu'il est possible de faire scroller grâce à des flêches.

Les discussions avec les personnages du jeu sont très simples à mettre en œuvre, le joueur clique sur l'icone Parler, une phrase s'affiche à l'écran. Avec l'un des boutons de la souris, le joueur peut faire défiler les phrases, qui changent et s'adaptent selon les circonstances et avec l'autre bouton, il valide la phrase. Le personnage vous répond alors, et ainsi de suite. Les dialogues sont évolués et parfois amusants.

La gestion des objets est simple, elle aussi, et entièrement graphique. Il suffit de cliquer sur un objet pour le prendre, une représentation de celuici s'affiche alors dans l'inventaire. L'option regarder permet d'avoir des commentaires parfois fort utiles pour avancer dans l'aventure, on clique sur n'importe quoi et l'ordinateur affiche, dans certains cas, si les objets sont répertoriés dans le scénario, une description qui peut être très détaillée.

L'option utiliser est très évoluée et facilite grandement toutes les manipulations. Si vous faites "Utiliser ancre sur corde" l'ordinateur fabriquera alors un grappin qu'il dessinera dans votre inventaire. Si peter exécute "Utiliser habits sur lui-même", en cliquant sur Utiliser, sur un vête-

ment qu'il a dans l'inventaire et enfin sur lui, alors Peter se change direct e m e n t . Toutes ces combinaisons évitent d'avoir des centaines d'icones pour les actions et



permet une plus grande souplesse.

En bas de l'écran, des deux côtés du tableau de bord, se trouvent des portraits de Peter Pan et du Capitaine Crochet. Ces deux visages s'animent tout au long du jeu, Peter cligne des yeux, le capitaine tortille sa moustache, et quand vous découvrez un objet important ou que vous avancez d'un grand pas dans l'aventure, le visage du capitaine se met en colère, il tend son moignon orné du fameux crochet et grogne bruyamment. Très bon indice pour savoir qu'on est sur la bonne voie, et bon moyen d'encourager le joueur.

La fée clochette n'a pas été oubliée, et comme vous pouvez le voir sur les écrans, elle tourne en permanence autour de notre héros. Peter peut lui

parler, la fée vous donne alors un conseil, remplissant en fait la fonction d'aide au joueur. Elle lâchera des phrases plus ou moins évasives qui donnent des indications sur les actions à suivre.





Les graphismes de Hook sont très beaux, très colorés, et l'affichage des images n'est pas brutal mais doté de scrollings très fluides. Le personnage principal se déplace à l'écran avec de belles animations, et s'il se retire dans les plans arrières de l'image, s'il vient du fond de l'écran, il change de taille, donnant un effet de profondeur très réussi.

Côté sonore, Hook est très agréable aussi, de la musique d'intro à tous les bruits de fond et bruitages qui accompagnent chaque lieu (flux et reflux des vagues, grincements de portes, ronflements des personnages qui dorment, ...) la qualité sonore est excellente.

Les énigmes proposées sont très nombreuses, le joueur doit faire énormément d'actions, passer d'un lieu à un autre, revenir avec un objet, utiliser ceci, fabriquer

cela, sans parler des dialogues avec tous les personnages qui comptent énormément. Certaines épreuves demandent énormément d'astuce, et même si le joueur semble bloqué, s'il ne trouve pas comment avancer, il peut continuer à évoluer, à se rendre dans de nombreux lieux pour enfin tomber sur l'indice qui lui avait échappé.

Le système de contrôle est extrêmement simple, le joueur dirige un curseur à la souris, qui lui permet de déplacer Peter Pan directement à l'écran en cliquant sur le lieu désiré; Peter trouve alors le chemin tout seul pour arriver jusque là.

Un très bon jeu, amusant, prenant et beau qui, de plus, a le mérite d'être en version française d'origine, avec tous les textes de description et de dialogue s'affichant alors dans notre langue.

GRAPHISME 17 MANIABILITE 17
ANIMATION 16 INTERET 17
Disponible sur AMIGA.



NOIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

En attendant un hypothétique film, Lucasfilm Games nous permet de retrouver Indy.

out commence dans l'université de Barnett. Indy, qui vient de découvrir une statue atlante dans les soussols de la vénérable école (allez savoir pourquoi!), se la fait subtiliser par un agent nazi. Il part à sa recherche et contacte Sophia, une jeune et jolie conférencière spécialiste de cette civilisation perdue (les atlantes, pas les nazis). Celle-ci, qui vient de se faire cambrioler par le même agent, décide de l'accompagner.

Elle est en possession d'une collier extrêmement important mais souhaite, elle aussi récupérer les autres objets atlantes. C'est primordial car les atlantes, qui avaient découvert comment utiliser le radium pour produire de l'énergie, détenaient des secrets que les nazi voudraient bien connaître. Sitôt dit, sitôt fait, Indy et la belle partent à l'assaut du monde dans une course effrénée dont Indy a le secret. Le temps de souffler et nous voilà en Islande, en Amérique du sud, sous terre, sous mer, dans l'air, bref, partout où il est possible d'attraper un mauvais coup. En cours de jeu, quelques scènes d'arcades permettent de se dégourdir les neurones. Bref, voilà un jeu très intéressant mais apparemment assez difficile à résoudre.



Lo séquence d'introduction, très omusonte, permet de voir Indy dons une très bonne imitation de Lourel et Hordy: à chaque mouvement, Indy déclenche une cotostrophe et générolement, co se termine por une chute.



Sophio est une superbe rousse qui occompogne Indy pendont le jeu. Porfois, il est possible de "switcher" entre ces deux personnoges, chocun pouvont occomplir des octions précises.



oinsi que le scénorio, sont tout à foit dons l'état d'esprit des précédents films de lo série. A dire vroi, ce jeu feroit un scénorio de film tout à foit correct. Pourvu que...

Les dessins.







De temps en temps, des scènes onimées viennent rompre le déroulement du jeu.



Cette corte permet de se déplocer d'un lieu à l'outre. Au fur et à mesure de la progression, les nouveaux lieux, dont on a oppris l'existence lors d'un diologue, opparoissent à l'écron



Pendont les diologues, on doit choisir les questions et réponses pormi un éventoil proposé por le logiciel







testé sur

PC par Moulinex

C'est beau, on ne peut pas dire le contraire. Sur certains écrans, on assiste même à de petites animations. Les déplacements des personnages, évoluant dans le décors, sont relativement rapides. En ce qui concerne la bande son, rien, à redire, c'est du très bon boulot et même si les sons sont, hélas, beaucoup trop conventionnels, ne boudons pas, tout le monde n'en fait autant. L'interface utilisateur, très agréable, per-

met de se concentrer uniquement sur le jeu, et vue la difficulté de certaines énigmes, c'est pas du luxe. Enfin, à noter que l'installation ne pose pas de problème et que le logiciel, pas trop gourmand pour une fois, se contente de 540 Ko. Attention, la taille donnée ne tient pas compte des sauvegardes; chacune d'entre elles vous prendra une cinquantaine de Ko supplémentaires.

GRAPHISME VGA 16
ANIMATION 16
NOTICE VO -

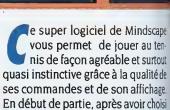
SON DIFFICULTE TAILLE 16 16 10 Mo Disponible sur PC.

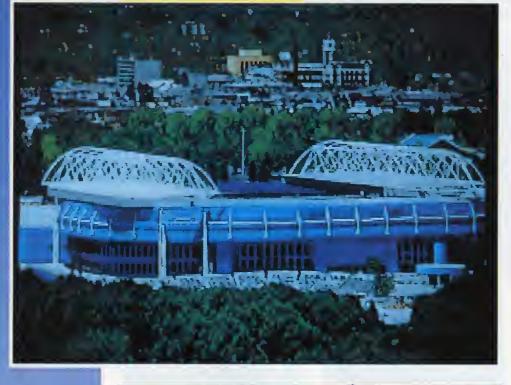
WORLD TENNIS

Exit Roland Garros mais si le tennis vous manque déjà, Mindscape à de quoi vous consoler.

> Les menus de canfiguration, très nombreux, permettent de régler tout ce dont on o taujaurs rêver. Mois si.









...puis les obards immédiots du terrain. A noter le style curieux mois ogréoble des images, mi-digitalisations, mi-dessin à main levée.



Les séquences de reploy sont canfigurables camme dons tout logiciel 3D digne de ce nom. On peut donc foire tourner lo caméra dans taus les sens comme on le souhoite. Jeon Louis Cap n'a qu'a bien se tenir. Tout-à-foit Thierry...



AMPIONSHIP





Afin de ne pas léser les possesseurs de PC lents, notion assez flou de nos jours (386 à 25 Mhz minimum), il est possible de configurer le détoil de l'affichage : on peut modifier les joueurs (fil de fer ou forme pleine) et les abords du terrain en choisissant d'afficher le juge de touche, un mur de fond, une tribune ou tout mélange de ces possibilités. Impressionnant.

un joueur et un adversaire, vous passer au tableau de configuration du jeu. Celui ci permet de choisir les touches permettant de droper ou de smatcher et le mode de difficulté. En effet, on peut jouer en semi- automatique ou en mode plus difficile. Heureusement, il est possible de s'entraîner avec un envoyeur de balles, comme dans la réalité.

A la fin de la rencontre, un professeur analyse vos échanges et commente afin que vous amélioriez votre style. Ensuite, il est même possible de se voir en Replay.

Lorsque vous vous sentez prêt un match "pour de vrai", direction tournois et matchs d'exhibition.

> Lorsque le grand jour arrive, an à drait à un bel écran mantrant la région où se déraule le match, puis...

Basic Forehand Groundstroke 1 En made entroînement, il est possible

de chaisir de s'exercer sur un terrain en gozon, en terre bottue au en torton.



Le mognétoscope, très protique à utiliser, permet de revenir en arrière.

TOURNAMENT Al Baxevanakis Amory Gurr





par Moulinex testé sur

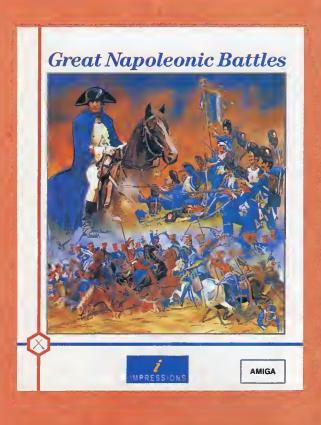
C'est on ne peut plus impressionnant. L'affichage 3D, bien qu'un peu sommaire, permet cependant de suivre exactement les évolution de l'adversaire et de la balle. Les déplacements, de type Underworld, permettent d'un simple coup de souris de s'approcher du filet, de reculer, de courir, etc. Naturellement, le joystick (recommandé) est également géré, ainsi du reste que le clavier. Seul reproche à ce jeu, la bande son, en dépit d'une musique sympathique et de voix digitalisées de bonne qualité (celles du juge), est très décevante en ce qui concerne le bruit de la balle. C'est dommage car c'est ce bruit là qu'on entend le plus souvent, au tennis.

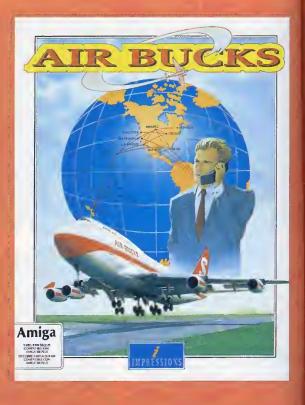
GRAPHISME VGA 16 SON ADLIB MANIABILITE 16
Disponible sur PC. Notice V.O.: 14. ANIMATION

STRATEGIE



Avec AIR BUCKS lancez et dirigez votre propre compagnie aérienne. Choisissez les itinéraires des lignes à ouvrir, choisissez les appareils dont vous vous équiperez selon vos moyens et stratégie. N'oubliez surtout pas de prévoir l'argent nécessaire aux taxes d'atterrissage... Etablissez une solide stratégie financière pour obtenir l'aide des banquiers... Disponible sur PC, ST, AMIGA





GRANDIOSE !

Qui n'a pas rêvé se retrouver à l'époque (pas toujours) glorieuse des batailles napoléoniennes. GREAT NAPOLEONIC BATTL vous permet de prendre part aux trois grandes batailles: Waterloo, Marengo et Quatre Bras dans le camp de votre choix contre un ami ou votre ordinateur. Grâce au kit de construction fourni, vous pourrez adapter les batailles et même en créer de nouvelles. Disponible sur PC, ST, Amiga

TOUS LES PRODUITS IMPRESSIONS SONT INTEGRALEMENT EN FRANCAIS

La gamme IMPRESSIONS, c'est aussi :

SAMURAI : THE WAÝ OF THE WARRIOR

et bientôt :

ARMADA 2525 HAND OF ST. JAMES KEN WRIGHT'S GETTYSBURG



Distribué par :

UBI SOFT 8-10 rue de Valmy

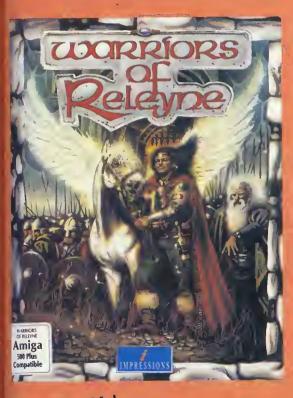
les meilleurs points de vente.

93100 Montreuil-sous-B tél: 48.57.65.52

IMPRESSIONS

IMPRESSIONS

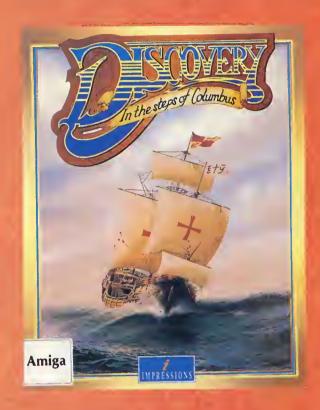
out comme Christophe Colomb, partez à la écouverte de nouveaux mondes, six au total. faudra ensuite vous y installer et y ganiser la vie économique ainsi que les hanges de vos productions avec votre pays origine pour financer d'autres découvertes. ous pourrez ensuite combattre pour vous mparer des colonies de vos concurrents ou onstruire totalement vos propres colonies, ujours en gérant vos ressources isponible sur PC, ST, AMIGA



YSTERIEUX !

ans ce jeu, la partie sera difficile et ressante. En effet votre père est accusé meurtre et condamné à la peine capitale.

ous avez cependant quatre jours pour trouver véritable criminel et donc prouver que tre père est innocent! Pour cela vous devez ilser son bureau de détective privé, uiller des fichiers informatiques, appeler divers contacts... Bref, mener votre enquête. dis, cela nécessitera des ressources financières de vous pourrez obtenir au cours de diverses ansactions boursières. Sinon vous devrez mprunter aux requins de la finance... isponible sur PC, ST, Amiga



FANTASTIQUE!

Pour sauver l'île de Releyne de la destruction par les forces du diabolique Turellin Le Grand, il vous faudra livrer une bataille acharnée, rendue plus difficile par la variété des personnages (elfes, nains, orcqs) possédant chacun de nombreux et étranges pouvoirs. Disponible sur PC, ST, AMIGA



CHESSIASTER Materials in the last of the l

Matez-moi ce jeu d'échecs de Software Toolworks tournant sous Windows!



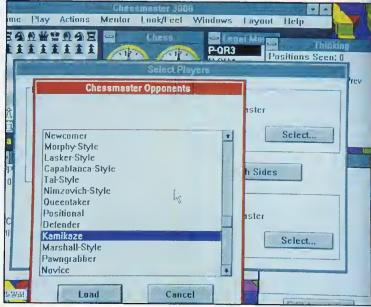


Windaws ablige, il est taut à fait passible de faire taurner Chessmaster en même temps qu'une au plusieurs sessians DOS au taut ce qui vaus passe par la tête. Attentian, il ne s'agit pas de véritable multitâche mais de multipartage.

ans sa version disquettes, Chessmaster est le jeu d'échecs le plus puissant disponible à l'heure actuelle sur micro. Cette ressortie sur Windows qui bénéficie du support CD-ROM a permis aux développeurs de rajouter bon nombres d'options. En ce qui concerne la partie en elle- même (pour le reste, voir Fiche Technique). on peut observer que de nombreux "joueurs" sont utilisables. Mieux encore, une importante bibliothèque d'ouverture permet de revivre de grandes parties. Et puis, parce que les échecs ne sont pas forcément réservés aux spécialistes, on peut aussi profiter de nombreux conseils en cours de jeu et même d'un cours extrêmement complet. Impressionnant.

Si vaus êtes équipé d'une carte sanare, vaus prafiterez, en caurs de jeu, de nambreux bruitages. Plus intéressant (mais en anglais), une aide vacale concernant tautes les commandes est utilisable à taut instant.

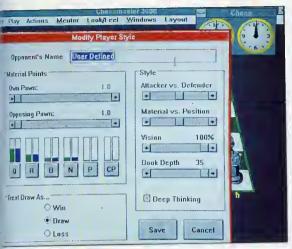




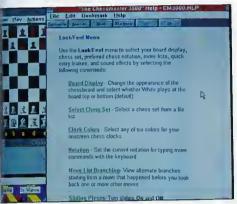
Lars du chaix de l'adversaire, an peut canfigurer sa psychologie: sera-t-il prudent, agressif au carrément kanikas



S. Maria



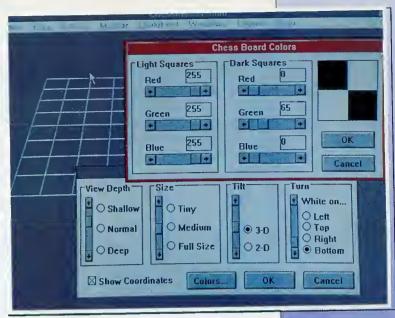
a plus de lo psychologie, lo force de l'odversaire peut être elle aussi affinée; à moins que vous ne préfériez combottre un joueur "réel", dont une lorge bibliothèque est proposée sur ce CD.



Si votre PC monque de voix, reste l'option Help en texte, sobre et efficoce. Et puis fronchement, les échecs en musique, estce bien roisonnoble ?

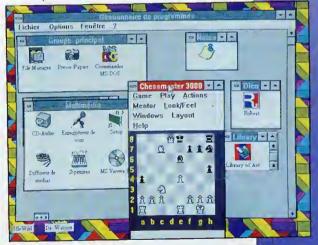


Si vous êtes nostolgique de Bottle
Chess, sochez que
vous pourrez
chorger différent
types de pièces, oux
formes plus ou moins
exotiques (noturellement, il n'y o pos
d'onimotions). Entre
nous, rien ne vout le
bon vieux modèle de
bose, bien lisible et
sons surprise.



Si les vues por défout ne vous conviennent pos, il est tout à foit possible de créer so propre vue 3D en arientont cette grille, comme dons UMS (worgome sur ST). En générol, on odmire pendont deux secondes et demi et on reposse à la vue 3D d'origine ou mieux encore 2D afin de profiter d'une lisibilité moximum.

Très chic en toille réduite, Chessmoster 3000 est le jeu d'échec utilisoble en occessoire le plus luxueux du monde. Blogue à port, il est très agréoble de pouvoir y jouer entre deux. Truc du mois, ne pos octiver l'option "tôche de fond" de l'opplicotion, elle se mettro en pouse outomotiquement lorsque vous en loncerez une outre, por exemple Excel si le potron déboule.



testé sur CD ROM PC par Moulinex

Très souple d'emploi puisque le multi-fenêtrage de Windows permet de configurer au mieux la présentation du produit, ce jeu est, en terme d'échec, le plus puissant actuellement disponible sur le marché. Graphiquement, la présentation est impeccable mais à dire vrai, le fait que le logiciel soit multimédia ne rajoute pas grand chose. Franchement, un jeu d'échecs qui fait de la musique

n'est pas indispensable et même très perturbant lorsqu'on réfléchi. De même, les voix digitalisées qui commentent la partie sont particulièrement stressantes. Heureusement, il est possible de les couper. Côté ergonomie, rien à redire, c'est pratique, rapide et les menus Windows permettent d'aller au plus court. A noter que le jeu s'est très bien comporté sous Windows 3.1.

GRAPHISME VGA 17 SON S.BLASTER PRO 17
ANIMATION - DIFFICULTE 18
NOTICE VO 14 DISPONIBLE SUR PC CD ROM VU ET DISPO A LA FNAC

THE ADDAMS FAMILY

Cette charmante famille Addams, qui fait passer le monstre de Frankenstein pour une poupée Barbie et Freddy pour un Bisounours, est enfin arrivée sur CPC, grâce à la famille Ocean.

e l'avis du voisinage, la résidence de la famille Addams est très étrange, inquiétante même. On raconte qu'il s'y passe de drôles d'évènements, des choses horribles. Les principaux intéressés, les Addams eux-mêmes, ne doivent pas être au courant, ils vivent heureux et le bonheur illumine leurs yeux.

Ou plutôt, le bonheur illuminait leurs yeux, car la famille Addams est maintenant réduite à un seul membre. Gomez, le père, les autres ont été capturés. Les autres c'est Morticia, la mère; tout de noir vêtue, elle ne parle pas beaucoup et se contente de regarder ses enfants grandir. Les enfants, justement; Pugsley, le fils, passe le plus clair de son temps dans la cuisine, en quête de choses à dévorer. La fille s'appelle Wednesday; personne ne l'a jamais vue rire ou même sourire, mais elle n'est pas malheureuse pour autant. Granny est la grand-mère. Vieille sorcière, elle guette les accidents dans la



rue, au cas où il y aurait des cadaves de chiens ou d'humains à récupéra pour préparer à manger. Il y a aussi Lurch, le majordome, et La Chose, une simple main qui se déplace par elle même et qui fait office d'animal do mestique. Toute cette petite famillea disparu, et Gomez doit absolument visiter toutes les pièces de la maison, le terrain qui l'entoure, les souterrains tout, tout, tout, afin de les retrouver.

Malheureusement, des centaines de créatures occupent les lieux et Gomez devra lutter pour progresser. Il lui faudra sauter d'armoire en lampadaire, d'étagère en chaudron pour éviter les monstres qui lui veulent du mal. Heureusement, il peut éliminer bon nombre d'entre eux en leur sautant dessus. Certaines portes qui donnent accès à des pièces importantes sont fermées à clé et Gomez est souvent obligé de repartir dans l'autre sens, en quête d'une clé pour ouvir et continuer sa progression. De temps en temps, notre père de famille trouvera des cœurs qui lui redonneront de l'énergie, énergie qu'il perden rentrant en contact avec les monstres. Si il a de la chance. Gomez trouvera même des vies à ramasser.





testé sur **CPC** par Seb

Pour cette version CPC, ainsi que pour les versions C64 et Spectrum, les programmeurs ont entièrement remanié le jeu, rien à voir donc avec les versions originales sorties sur Amiga, ST ou Super Famicom. Cela dit, Addams Family sur CPC reste un très bon jeu de platesformes. Pas très original, mais plaisant pour ceux qui aiment cette catégorie de jeux, et plutôt réussi graphi-

quement. Les sprites et les décors sont colorés et la fenêtre de jeu n'est pas de la taille d'un timbre poste.

Il n'y a pas de scrollings, les écrans s'affichent d'un seul coup quand vous changez de pièce, et quelques options viennent agrémenter ce logiciel, permettant de choisir le niveau de jeu, le mode de contrôle, ou même de continuer une partie après un game-over.

イングライング

GRAPHISME 15 SON 12
ANIMATION 15 MANIABILITE 17
Disponible sur CPC, AMIGA, ST.



LA FORCE-G VOUS FERA PERDRE CONNAISSANCE

Disponible sur: CBM 64/128 & Amstrad Cassette

& Disquette

Spectrum Cassette, Atari ST & Amiga









Les photos d'écron ont pour but d'illustrer le jeu et non pas les graphismes, qui peuvent vorier considérablement entre les différents formats en qualité et en apparence, et dépendent des spécifications de votre ordinaleur. Photos d'écran de la version Coin-Op.

SEGA ARCADE HITS MARKETED BY



©1990, 1991 SEGA™ Tous droits réservés. G-Loc™ est une marque de SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ est une marque de SEGA ENTERPRISES LIMITED.

uittant les universités pour apprentis sorciers et l'humour potache, ce nouveau jeu d'aventure de Legend nous entraîne dans le futur. Un futur naturellement glauque. Tout commence en 2202, dans une base souterraine, la surface de la planète étant depuis longtemps interdite à toute forme de vie souhaitant en profiter longtemps, de la vie, donc. Alors que les sages commencent à arracher les derniers cheveux qui ornent leur crâne chauve de sage, on découvre soudain Gateway, une base aliens qui va peutêtre permettre de s'en sortir. Ouaip'.

Après quelques mois de silence, retour de Legend avec un jeu d'aventure, comme d'habitude rigolo, mais compliqué.

En effet, la base est encore bourrée de gadgets électroniques étranges et de vaisseaux abandonnés par leurs précédents occupants, les Heetchees. voici 500 000 ans (à l'époque où les volcans d'Auvergne riaient très fort). Ces appareils, capables de voyage dans le temps et l'espace, ont pour tant un gros défaut: on ne sait pas di tout vers quelle destination ils son programmés. On a donc engagé de courageux pilotes prêts à prendre le risque de se retrouver au diable Vauvers, et naturellement, vous incarnez l'un de ces intrépides voyageurs. Votre mission va donc consister à explorer la galaxie au petit bonheur, et, si possible, à amasserun petit pécule.

En cours de jeu, vous vous apercevrez qu'en réalité, les Heetchees se sont cachés dans un trou noir afin d'échapper à une race ennemie et les machines n'ont pas été abandonnés



Grande première avec cet éditeur, la partie est panctuée de passages dynamiques mantrant des scènes animées au des écrans fixes.





The lobby of the Corporation Administration Section is one of the only aesthethially pleasing places on Gatrwag. Well placed light and plants make the room seem bright and open a welcome contrast to the claustrophobic grained bines of the rest of the space station. Stairs clinh up to the second floor, and a glass down leads west. The metal down leading back into becomesons square lies to the contrasts. southeast

You see a desk and a compilionist here. He the desk you see a magazine and a wase

testé sur

par Moulinex

C'est techniquement réussi, surtout en ce qui concerne les scènes plein écran en 256 couleurs. Pour le reste, le graphisme demeure agréable. Une mention spéciale est à accorder aux fontes de caractères utilisées, très agréables et tirant vraiment mieux partie du mode VGA que la police System du PC que l'on rencontre encore trop souvent. Les animations, rapides, dynamisent le jeu et évitent l'impression claustro, habituelle à ce type de présentation fenêtrée. D'ailleurs, et je me remercie de me tendre la perche, il ne s'agit pas de fenêtres à proprement parler puisqu'il n'est pas possible d'en changer la taille. Tout juste des baies et encore, même pas coulissantes.

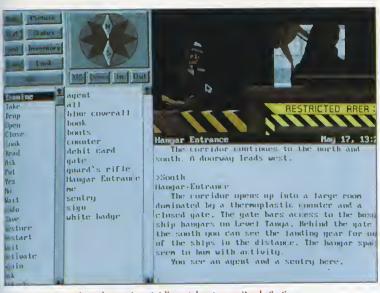
La bande son, tonitruante en diable, dispose hélas de sons moches. Entendez par là (Eh!) qu'il s'agit de sons FM sans digits. Rappelons au passage que la synthèse FM permet, lorsqu'on se casse un peu la tête, d'obtenir de superbes effets, y compris de faire des sons "naturels" en utilisant les harmoniques comme en synthèse additive. Bref, la bande son gâche un peu l'ensemble. C'est d'autant plus étrange que le jeu précédent comportait, lui, moultes sons digitalisés, fonctionnant même sans carte grâce à une technologie de type Realsound propre à l'éditeur.

desk

white badge

GRAPHISME VGA 16 SON SBLASTER PRO 13 ANIMATION 18 DIFFICULTE TAILLE NOTICE VF 0 Disponible sur PC





Avont de pauvoir portir à l'assout de votre première destination, vous devrez ramasser quelques objets (loser, badge, corte de crédit, etc.).

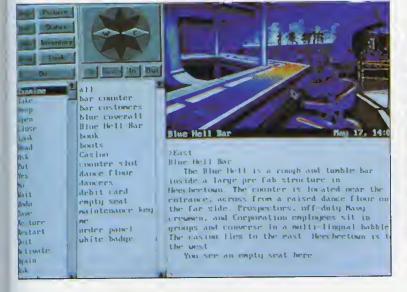
là par hasard; tout cela fait partie d'un plan qui comptait sur la venue d'un rigolo dans votre genre. Pourrez-vous sauver la terre ? pourrez-vous sauver les Heetchees? Que vais-je manger ce soir? A vous de jouer pour répondre à ces angoissantes questions. Ne vous billez pas pour moi, je crois qu'il me reste une pizza au congélateur.



Le graphisme, assez impressionnant pendant les scènes animées, n'est hélas pas de la même quolité pendant tout le jeu. Le reste est beou, il ne faut pas se plaindre, mais sans plus.



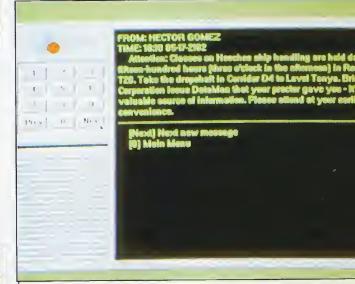
Porfois, une petite onimatian vient égayer lo fenêtre de jeu. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dans le bor, les donseurs situés ou fond (en haut à draite) bougent.





Au casino, vous pouvez jauer à une espèce de Trivial Paursuit dant les questians portent sur différents thèmes. Ici comme oilleurs (et c'est là le "défaut" mojeur des produits Legend), une bonne moîtrise de l'onglais est nécessaire pour profiter pleinement du jeu.

Pendant votre obsence, ce répondeur enregistre les messages. C'est un répondeurenregistreur, quoi.





THE HOUND OF THE BASKERVILL

Ouf! On Line nous prouve que même sur CD ROM, on peut faire des trucs innommables.



l y a de cela quelques années, un éditeur -de bouquins- dont le nom m'échappe, avait sorti différentes enquêtes policières sous la forme d'un gros classeur comportant des indices fac-similé: lettres, billets de train, factures. Le but du jeu était de résoudre l'énigme en faisant la synthèse de l'ensemble. C'était très prise de tête mais aussi très beau, les documents foumis étant d'excellente qualité. Dans ce jeu, basé sur le même principe, vous vous trouvez face à un écran représentant votre bureau. Ici une pile de lettres, là un calendrier, ailleurs un indicatif des chemins de fer britanniques. Reprenant CD ROM (S)

la célèbre énigme du Chien des Baskervilles, le jeu commence donc par la lecture d'un courrier en provenance d. Dartmoore. Chaque fois que vous prenez connaissance d'un document, vous avez l'opportunité d'en lire un autre dont les informations, recoupées avec d'autres, vous permettront d'en synthétiser d'autres qui... Le problème, c'es qu'il n'est pas très amusant de lire des tonnes de docs sur un écran, aussi beau soit-il et justement, c'est pas beau comme nous allons le voir...

testé sur 🔑 🧲 par Moulinex

Ca nous pendait au nez; depuis que l'on vous disait le CD arrive, le CD arrive, il fallait s'attendre à tout, au meilleur comme au pire. C'est chose faite avec ce CD de On Line qui constitue une grande première dans la famille Beurk. Les images digits, d'une mocheté rare, n'ont pas été retravaillées: c'est flou et "aliasé" à mort (genre marches du Sacré Coeur).

Les photos, elles, ne comportent aucune demi-teinte et semblent sortir tout droit d'une photocopieuse noir et blanc

Du coup, je ne vous raconte même pas ce que donnent les rares écrans animés, d'autant qu'à la laideur de l'image fixe s'ajoute la tristesse du mouvement saccadé. La bande son, enfin, quasiment inexistante, ne rachète rien. Beuh!

GRAPHISME VGA 10 SON SBLASTER PRO 10 NOTICE VF 05 ANIMATION 05
DIFFICULTE 19
Vu et dispo à la FNAC - Disponible sur PC CD ROM

TIME 15, HIT 3/8

US-Gold revient à la charge avec une déclinaison d'Afterburner.

G-LOCAR BATTLE

uand on est militaire de carrière, pilote de combat en plus, on se doit d'assumer sa fonction. Vous voilà donc sur la piste de décollage aux commandes de votre avion de combat. Vous disposez d'un armement simple mais efficace, des canons M41 Vulcain et des missiles AIM 59C. Même si vous n'avez que très peu d'ennemis à éliminer, nombreux seront les avions qui sillonnent le ciel, certains d'entre eux

vous attaqueront par dernière. Si vous réussissez vos missions, vous pourrez aller ravitailler votre avion sur un porte-avion pour repartir très vite vers d'autres combats. Le joueur pilote l'avion, bien sûr, mais avec très peu de commandes: gauche, droite, haut, bas, une touche d'afterburner poxur accélérer et un bouton de tir.

Une cible vous permet de viser avec les canons, et une autre sert à locker les missiles.

testé sur AMIGA par

Tout d'abord G-Loc est extrêmement laid, atroce, sinistre et pauvre graphiquement. On a l'impression qu'il y a deux couleurs à l'écran, même s'il y en a six, de plus elles sont très mal choisies, parfaites pour des daltoniens tristes et suicidaires. Des digits sonores absolument immondes accompagnent quelques unes de vos actions,

comme le décollage par exemple. Quand vous perdez, si vous vous faites descendre, ou que le temps qui vous était alloué s'est écoulé, l'ordinateur se met à charger pendant un temps atrocement long pour afficher un Game Over monstrueux.

G-Loc Air Battle est un jeu immonde.

TO THE PARTY OF TH

GRAPHISME 04 MANIABILITE 12
ANIMATION 12 SON 06
Disponible sur PC, CPC et ST.



FUGHT SIMULATOR 4 SCENARI DISK HANA

Décidément très dynamique, Mallard affirme ici sa position de spécialiste de Flight Simulator 4.

e disque, qui permet de voler d'île en île, ne doit pas être confondu avec Hawaïan Odissey, extension se passant sensiblement dans la même région, mais beaucoup moins complète en ce qui concerne la richesse des décors et le nombre d'aéroports. Ici, vous pouvez visiter de nombreux endroits.

A tout seigneur tout honneur, commençons par Hawaï, l'île la plus grande de l'archipel. Dotée d'un aéroport principal de bonne taille, Hawaï est très intéressante en raison des 5 montagnes qui la bordent. Allant de 4000 à près de 14000 pieds, ses massifs permettent de se donner des frayeurs, surtout par mauvais temps. De plus, de nombreux volcans peuvent être "visités". Pour les pilotes moins aventureux, la côte, très touristique car bordée de plages, permet d'admirer de nombreuses constructions.

A propos de constructions, passons sur l'île de Maui dont la ville, très détaillée, est superbe à la tombée du jour. Rien de vous empêche de voler aussi de nuit mais attention. L'île, composé d'une vallée encaissée entre deux montagnes, est particulièrement dangereuse.

A Kaolawe, pas de beaux paysages en perspective car cet ancien champ de tirs de l'armée américaine n'a pas d'habitant. En revanche, la côte réserve une surprise car un porte-avions USS ranger, accompagné de 4 destroyers, vous permettra d'atterrir sur le pont. Si vous disposez des extensions "FS4 Upgrade" du même éditeur, profitez-en pour voler avec le Mustang.

A Lanai, vous pourrez faire du planeur en vous lançant du plateau central. Plus au nord ouest, vous admirerez la plage du naufrage et ses deux épaves échouées dans le sable.

Oahu, formée de deux chaînes de



montagnes, est plus connue pour l'installation portuaire de Pearl, c'est-à-dire Pearl Harbour. Là, les programmeurs se sont complètement défoncés; dès que l'on décolle, passant entre les gazomètres, on ne sait

plus où donner de la tête: ici des quais en 3D, là des grues métalliques, ailleur un bateau. C'est superbe et lorsque la nuit tombe, le port vu de loin ressemble à une gigantesque fête foraine Dans un registre moins industriel, on



いいいい

pourra aussi visiter la plage de Waikiki, véritable Manhattan miniature qui permet de slalomer entre les gratte-ciel grattent-cieux ?).

Puisqu'on en est à la voltige, équipons-nous d'un appareil maniable Sopwith ou Tornado) et allons faire un our au pied du Kamakou, la monlagne posée sur Molokai, île en forme de requin. Comme dans le scenary disc du Canada, ce lieu permet de faire du rase-mottes dans de nombreux canyons et, venant de la mer, d'affronter de gigantesques falaises basaltiques.

Dans la famille canyons, visitez aussi ceux de l'île de Kauai, assez dangereux car débouchant sur un à-pic grimpant brusquement à 4000 pieds.

Enfin, puisqu'il n'est pas de bon vol sans instruments, vous pourrez faire un tour vers les îles Leeward. Archipel dans l'archipel, cette série de 12 îles vous offrira l'opportunité de dérouiller votre boussole car il faudra parcourir parfois de très grandes distances sans dévier d'un degré pour passer de l'une à l'autre, faute de quoi, vous termine-rezvotre carrière chez nos amis Mérous.







testé sur PC par Moulinex

Un Scenary Disc de plus ? pensez-vous, erreur, Mallard, en collaboration avec Micro Scene, vient de concocter pour FS4 une extension véritablement révolutionnaire qui espérons-le, sera suivie de beaucoup d'autres. En effet, il laut bien dire que jusqu'à présent, la production de data discs était assez inégale et somme toute, plutôt décevante. Bon, je dis ça avec le recul mais avouez qu'à une ou deux exceptions près, les aéroports proposés étaient relativement désertiques. Ici, point d'étendues désespérément

verdâtres, puisque l'on bénéficie d'un nouveau type d'affichage beaucoup plus détaillé qu'habituellement. Sans que l'affichage en soit ralenti outre-mesure (la mesure en question s'appliquant à un 386 25 minimum), les décors sont surchargés de montagnes, maisons, routes et lumières diverses. De plus, de nombreuses régions désertiques sont égayées de couleurs au sol, à tel point d'ailleurs que le logiciel ne tient pas compte de son option "Texture au Sol".

GRAPHISME VGA 18 SON
ANIMATION 16 DIFFICULTE
NOTICE VF 12 TAILLE

94%

1.5 Mo Disponible sur PC.

SHERLOGI



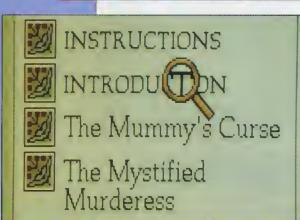
C'est un jeu kom sur CD, beau à mourir et injouable à vie



Camme dans un cante de fée, la présentation animée mantre le Livre des Aventures de Sherlack Halmes qui s'auvri. Les pages taument et en raute.

l'arborescence, ces tra enquêtes de Sherla sont injouables. Partar de cette triste constata tion, à quoi bon vous raconter, vous le demande, que pour intent ger les personnages dont les non sont consigné dans votre came vous devez allez les voir et que por allez les voir vous devez cliquer s. ledit nom? A quoi bon vous direa chaque information comportant " nouveau nom le rajoute automat quement dans le carnet ? Bref. élmenson mon cher Water, tirons chasse, avec regret mais sans plus attendre. Avez vous lu ma monogra phie sur les logiciels ratés? Gosh! Je vais en profiter pour ma remettre à l'étude du violon.

asées sur le principe



L'écran de cantrôle permet de cansulter un made d'emplai sur disque, d'accéder à l'une des trais enquêtes et de quitter praprement le lagiciel, ce qui n'est pas taujaurs le cas sur CD-ROM. Détail, larsque le curseur en farme de laupe passe sur les lettres, celles-ci apparaissent grassies et défarmées. C'est beau mais c'est un détail.

Chaque histaire commence par un extrait de film dans lequel Holms a Watsan présentent l'affaire. C'est beau à tamber par tene puisqu'il s'ay d'un film, qui plus est bénéficiant d'une lumière et d'une photograficular de lumière. On dirait du Alekan.



がいかが



Hélas, le plaisir est de caurte durée car CD ablige, aucun texte n'apparait à l'écran. Taut est dit par les acteurs et crayez-mai, ces gens là parlent vachement anglais (NDLR: Gaad heaven! Gad save the Queen!). Qui plus est, histoire d'être dans l'ambiance, vacabulaire et accent sont directement issu du 19ème siècle.

HOLMES



kann de commonde principol, moche por rapport ou reste du jeu (sur PC), permet de consulter kannet dans lequel sont consignées toutes les odresses des "suspects" et des "témoins".



Le système de jeu est simple: on clique sur des personnoges qui permettent d'opprendre des informotions qui permettent d'occéder à de nouveaux lieux qui permettent de rencontrer d'outres personnoges qui permettent de... Tout commence sur une corte de London (NDLR: Trop pris por le jeu, hein? On dit Londres, en françois!).





Choque rencontre donne lieu à un superbe extroit de film, hélos sonorisé et donc incompréhensible.

testé sur CD ROM PC par Moulinex

Pour sûr que c'est impressionnant, ces films qui passent à l'écran. Hélas, nos amis ont oubliés les soustitres et comme accents et vocabulaire sont 300% british avec le vocabulaire du 19ème siècle, s'il vous plaît, on ne comprend absolument rien. C'est-à-dire qu'on n'arrive même pas à choper un mot dont on ne comprendrait pas le sens, non non, on n'entend qu'une bouillie verbale auprès de laquelle le chroniqueur le plus speedé de la BBC repassé en 45 tours donnerait

l'illusion de faire des efforts. Et je ne dis pas ça parce que mon anglais se limite au vocabulaire des jeux moyenâgeux puisque Michel, qui est bilingue à donf n'a lui non plus rien compris, nibe de nibe, que dalle. Remarquez, le fait que ce CD soit donné avec les lecteurs de CD ROM Apple aurait dû nous mettre la puce à l'oreille. Dommage, il eût suffit de rajouter du texte à l'écran et on tenait là un Mégastar de la mort. Trahi par un excès de zèle, c'est trop bête.

GRAPHISME VGA 18 SON S.BLASTER PRO 18
ANIMATION 19 DIFFICULTE 20
NOTICE VO 12 DISPONIBLE SUR P

DIFFICULTE 20
DISPONIBLE SUR PC CD ROM - MAC CD ROM



SUPERSPORTS 92

Alors que les vacances d'été commencent à nous assommer avec un soleil joyeux, Flair Software décide de nous faire courir dans la neige, histoire de se rafraîchir.

eux modes de déroulement du jeu sont disponibles: la compétition, de 1 à 6 joueurs qui luttent épreuve après épreuves pour ramasser un maximum de points, et le challenge, qui permet à un joueur d'enchaîner les épreuves en tentant de se qualifier à chaque fois en faisant la meilleure performance possible. Une fois ce choix effectué, et le nombre de joueurs entré, vous pourrez indiquer les noms de chaque compétiteur. Vient alors la page de sélection de la nationalité. Très soignée, celle-ci affiche une



carte du monde où vous déplacez un curseur pour indiquer le pays de votre choix. De nombreuses pages graphiques sont présentes tout le long du jeu, pour présenter les épreuves, les scores, le classement, les résultats des épreuves. Avant de débuter un tournoi, il est possible de décider de ne pas participer à certaines épreuves. Il est donc possible d'organiser une compétition sur une seule, deux, trois ou toutes les épreuves, au choix. Il y a 8 épreuves différentes en tout, passons les en revue.

La descente - L'écran en divisé en deux parties, le joueur, ou les joueurs, si vous êtes plusieurs inscrits, partent en haut d'une pente et tenteront d'arriver le plus vite possible en bas. Des portes composées de drapeaux se trouvent tout le long du parcours, à chaque porte manquée une pénalité est attribuée au joueurs, les pénalités rajoutent du temps supplémentaire au temps final, diminuant la qualité de la

prestation. On peut faire tourner le skieur des deux côtés, le faire accélérer, ralentir, ou même effectuer un petit saut, le faire décoller les skis, se qui permet de pratiquer les virages très serrés. Sur la piste des chicanes tenteront de vous piéger, ou des tremplins vous feront décoller.

Le Bale Jumping - Dérivé du patinage le Bale Jumping se pratique sur une piste ovale où les joueurs doivent tourner le plus rapidement possible en prenant gare de sauter par dessus les quelques bottes de paille qui sont sur la piste. Deux joueurs, dont un dirigé par l'ordinateur, luttent en même temps dans cette épreuve. Pour avancer, il faut manier le joystick de gauche à droite et de droite à gauche en cadence. Un indicateur de vitesse est présent sur le tableau de bord, ainsi que l'affichage du nombre de tours restant et de la distance qui vous sépare de votre adversaire.

Le Bobsleigh - Dans des couloirs de glace vous devez foncer le plus rapidement possible à bord de votre bobsleigh, sorte de luge à plusieurs places. Le joueur se déplace à gauche, à droite, et peut ralentir s'il va trop vite et risque de se planter. Une petite carte de la piste estaffichée à l'écran, avec un point clignotant vous représentant, permet d'anticiper les virages à venir. La difficulté du Bobsleigh consiste à se pencher vers l'intérieur de la piste, dans

les virages, pour éviter l'accident, le le tournement du véhicule.

Le Slalom Géant - Reprend le fonctionnement de la descente, mais avec des piquets à contourner et non plus des portes à passer.

La Luge - Encore une épreuve qui en décline une autre. La luge suit le même procédé que le bobsleigh.

Le patinage de vitesse - Paf, une autre, le patinage de vitesse est identique au Bale Jumping, mais sans les bottes de paille à franchir.

Pro Ski Challenge - Cette épreuve n'existe pas en compétition olympique et pour cause! Deux skieurs s'affrontent mais sur la même piste, dangereux! Cette épreuve reprend le principe de la descente, elle aussi, mais cette fois place le joueur adverse en filigranesur votre terrain, vous pouvez donc voiroù il se trouve par rapport à vous. Le but est donc de contourner des fanions et d'arriver le premier en bas.

La Course de Skidoo - Ce spor existe réellement mais ne fait pas partie, normalement, des compétitons officielles. Deux joueurs foncent sur un circuit balisé par des pneus. A bord de leurs skidoos les joueurs doivent négocier les virages, les accélarations, tout en se fonçant dedans ou en bloquant l'adversaire. L'écran est divisé en deux parties, une pour chaque joueur, et un nombre donné de tours est à effectuer.



いいかいい

testé sur <mark>ST</mark> par Seb

Avec un principe classique mais toujours intéressant, une succession d'épreuves sportives, Winter Supersports est un peu décevant. Graphiquement, ce jeu est agréable, plutôt mignon et assez riche, de plus, il est maniable, mais trop d'épreuves sont insignifiantes ou carrément identiques à d'autres. C'est le cas du bobsleigh et de la luge, mais aussi des deux épreuves de patinage. Les descentes reprennent le même principie mais différent suffisemment pour être amusantes.

La course de Skidoo reste très amusante quand on la pratique à deux simultanément, et le jeu est globalement amusant quand on joue à plusieurs, mais lassant beaucoup trop vite.





testé sur **Amiga** par Seb

Winter Supersports 92 laisse diverses impressions en alternance, positives et négatives. L'environnement du jeu est réussi, les menus sont clairs, agrémentés de fonds neigeux réussis et accompagnés de musiques. Les graphismes du jeu sont clairs et précis, sans être d'une beauté renversante ils sont tout de même agréables. Des animations digitalisées recréant l'ambiance des tableaux d'affichage géants présentent chaque épreuve.

En fait, Winter Supersports 92 est irrégulier, certaines épreuves sont amusantes, et d'autres complètement inintéressantes. Les descentes, en général sont rigolotes, surtout celle qui oppose deux joueurs en même temps sur la même piste. Par contre certaines épreuves sont de trop, comme la luge qui est vraiment trop semblable au Bobsleigh, ou le patinage de vitesse identique au patinage de vitesse. De plus, ces demières épreuves sont assez lassantes. Il n'y a guère que les descentes et la course de Skidoo qui mette un peu d'ambiance, à condition de joueur à plusieurs.



GHALLENGE

es parties de football qui vous attendent dans Challenge Foot sont peu communes sur micro. Ici, pas de sprite à déplacer dans tous les sens, pas de réflexes sollicités, mais de la stratégie, de la réflexion et de la tactique. De nombreuses options sont présentes et permettent de démarrer un match directement, d'entrer dans une saison complète,

de participer à un tournoi, de gérer les parties sauvegardées ou de régler la durée d'un match. Une phase de gestion, non obligatoire, est intégrée au jeu. Celle-ci vous met alors de l'argent en main, vous devez l'utiliser pour gérer les recettes, les sponsors, les subventions, pour vendre ou acheter des joueurs ou faire fructifier de l'argent à la banque. Toutes ces manipulations s'exécutent très

simplement grâce à des fenêtres et des boutons à cliquer. Les matchs se déroulent de la façon suivante: le terrain est divisé en 18 cases sur 11, les joueurs sont placés dans ces cases. A chaque tour, le joueur lance trois dés, les résultats permettent de tirer du nombre de cases indiqué si on a la balle, et de déplacer trois de ses joueurs, balle ou pas. Inutile de préciser que l'objectif est de marquer des buts. Selon le niveau de votre équipe, il y a différentes séries, vous disposez de 1 à 4 champions. Ces derniers ont un mode de déplacement plus évolué, et peuvent tirer des balles brossées alors que les autres joueurs avancent tout droit et tirent tout droit également. Quelques dessins viennent en incrustation sur le terrain, images de l'arbitre qui détermine qui garde la balle lorsque deux joueurs sont sur la même case avec le ballon, ou animations du gardien quand il y a un tir. Les règles officielles du football sont respectées et vous pourrez vous faire siffler des coups-francs, des hors-jeu, vous pourrez mettre la balle en touche, en corner, effectuer un dégagement aux six mètres. Ce soft a été sponsorisé par quatre sociétés françaises, ce qui est une initiative intéressante si elle permet le développement et la distribution de logiciels par de petites sociétés.

testé sur **ST** par Seb

Si les jeux de ce type existent sur plateau, Challenge Foot apporte ici un côté gestion et la possibilité de jouer contre l'ordinateur. Ce genre de soft pourrait être intéressant s'il fallait élaborer des tactiques, s'il fallait réfléchir et ruser pour gagner; ce n'est pas le cas, le hasard est beaucoup trop présent dans Challenge Foot, et, quoi qu'on fasse, la réussite d'une action dépend du tirage des dés. Les menus et les graphismes sont clairs, et le jeu propose des menus d'aide permanents tout à fait bienvenus. Un titre inintéressant qui ne retient que le temps d'assimiler les règles, ensuite on s'aperçoit qu'on va s'ennuyer à mourir pendant les parties.



Le football en version jeu de plateau par Génération 5.



AIR BUCK

Et si vous participiez à la conquête de l'espace aérien avec ce logiciel de Impressions.

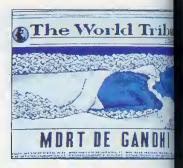


Parfais, ces évènements ne taucheront que vatre compognie alors qu'ailleurs, vaus aurez, oinsi que vas concurrents, à faire face à une crise mandiale calquée sur l'histoire.

ans ce logiciel de simulation économique, on vous propose de gérer et d'exploiter une compagnie aérienne. Mieux encore, on vous propose même de la faire évoluer dans le temps et de tenir face à la concurrence car, dans ce jeu, vous n'allez pas être le seul à vous disputer la voie des airs.

En début de partie, d'autres joueurs, simulés par l'ordinateur, essayent, eux aussi, de se faire une place au soleil, enfin, dans les nuages! Au commencement, vous ne possèdez qu'un seul appareil et n'avez qu'un seul endroit où le poser. Il va donc falloir ouvrir de nouvelles routes et établir de nouveaux points de chute (le mot est malheureux concernant l'aviation?). C'est finalement assez proche

de Port of Call et si vous remplacez lignes aériennes par routes maritimes et aéroports par comptoirs, vous aurez une assez bonne vision de l'idée qui préside au scénario. Parti de Miami, vous devrez donc négocier les droits d'atterrissage sur un nouveau site. L'idéal est de commencer par New York. Cela dit, il ne suffit pas d'obtenir une autorisation pour que tout tourne comme sur des roulettes. Il faudra aussi donner l'ordre aux appareil de décoller et même gérer l'aspect commercial de l'exploitation. Commencez donc par fixer un prix pour les billets des vols avec passagers et fixez même les périodes creuses où ces derniers subiront une baisse. Pour



En caurs de portie, des évènements extérieurs viennent déjauer vatre belle stratégie commercies.

vous aider, vous pourrez demander à une banque de vous prêter des fonds mais attention, à la fin de chaque année, il faudra rendre des comptes. Eh oui, le temps passe dans ce jeu et c'est là un asped assez amusant de la simulation: en effet, des évènements extérieurs suviendront afin de donner un peu de piquant à la partie. Au menu, grève fluctuation du prix du fuel, changement historique à l'échelle planétaire, etc. Bref, voila un jeu comportant de bonnes idées, mais hélas, la technique ne suit pas.



L'écran principal vaus permet de danner des ordres à vos apporeils et d'auvrir de nauvelles rautes d'exploitation. Il est moche l'écron principal.

testé sur **PC** par Moulinex

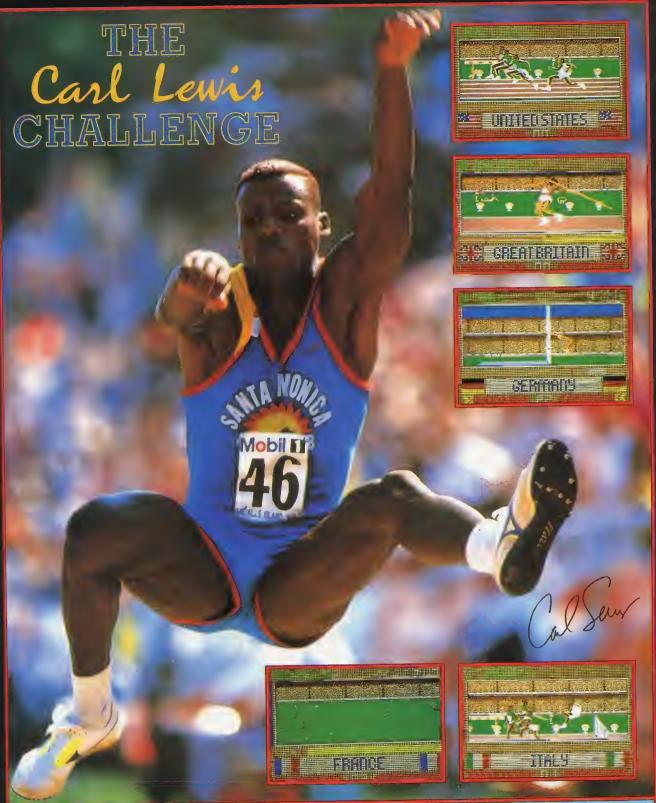
Bien que le menu propose de configurer le jeu en VGA, il faut avouer que les écrans sont véritablement moches et patauds. Non seulement la résolution ne suit pas, mais en plus, les couleurs et le graphisme sont d'une laideur rappelant les débuts du jeu sur PC. Le pointeur de la souris, très EGA dans la taille et la forme, donne, à lui seul, la mesure des dégâts. Il faudrait que les éditeurs arrêtent

de proposer n'importe quoi. C'est d'autant plus étonnant qu'Impressions fait en général des produits de haute qualité. Le son, sans intérêt, ne rajoute ni n'enlève rien au jeu. Les commandes, par menus pseudo-déroulants sont assez tristes à regarder car les fontes des caractères sont, elles aussi, pur PC. Reste l'intérêt du jeu, intéressant en lui-même,, mais dommage que le reste ne suive pas.

GRAPHISME VGA 12
ANIMATION NOTICE VF 15

SON BLASTER PRO 12
DIFFICULTE 15
TAILLE 5N

12 15 5Mo Disponible sur PC.



Votre genou est en appui sur le sol ferme de la piste. Les doigts écartés vers extérieur, vous réglez légèrement votre pied dans son starting block. Une goutte de sueur sort sur votre front, alors que vous vous concentrez sur la course imminente. Des semaines d'entraînement intensif atteignent leur point culminant quand vous anticipez le coup de feu d'envoi, prêt à donner votre maximum dans les quelques prochaines secondes. 100 mètres semblent soudain une très longue distance. Lancez-vous dans le Carl Lewis Challenge en choisissant, manageant, entraînant et en controllant une équipe d'athletes dans leurs tentatives pour gagner les médailles d'or au javelot, au 100 mètres, au 110 mètres haies, au saut en hauteur et au saut en longueur.

Suivez la trace de Carl Lewis et en avant pour les médailles d'or!

INCLUS DANS CHAQUE LOT:
Une chance de gagner un ticket de réve pour les Jeux
Olympiques '92 à Barcelone et d'avoir votre
exemplaire du jeu signé par
Carl Lewis en personne!
(Compétition sans obligation d'achat.)



Psygnosis Ltd., South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, United Kingdom. Tel: 44 51 709 5755 Fax: 44 51 709 6466





HEART OF CHINA

Dynamix arrive à pied par la Chine et dans toute l'asie. Balaise.



ous sommes en Chine dans les années 30. Kate Lomax, une jeune, gentille et jolie infirmière a été enlevée par l'un des seigneurs de la guerre du coin. Son

père, un riche armateur américain vous contacte et vous décidez d'accepter son argent pour la sauver. En réalité, c'est surtout l'argent qui vous intéresse, mais comme dans les films des années trente qui ont vraiment inspiré les graphistes de ce logiciel, l'aventure

tourne à la romance et, à la fin du jeu, si tout se passe bien, vous pourrez épouser la belle. Ne croyez pas cependant qu'il s'agisse là d'un stupide roman à l'eau de rose car avant

de pouvoir enfin mériter votre nom Lucky- vous devrez
affronter mille dangers et voir du pays.
Pour vous aider, un
Ninja accepte de
vous suivre. Vous
allez visiter la Chine,
le Tibet et même
vous promener dans
les égoûts d'un châ-

teau. Remarquez, vous pouvez aussi pénétrer en escaladant les murs. Eh oui, bonne idée, ce jeu dispose parfois de "carrefours", c'est-à-dire d'énigmes pouvant être résolues de facile et dès que l'on comprend le principe, la psychologie des personnages, la partie ne dure pas plus d'une poignée d'heures, la principale difficulté consistant à choisir, pendant les dialogues en QCM (Questionnaire à Choix Multiple), la bonne réponse.



deux façons. Dans ce cas, le logiciel vous prévient que vous vous trouvez devant une bifurcation. Autre bonne idée, un véritable simulateur de char

en 3D est utilisable à la fin du jeu. En fait, vous pouvez juste y jouer pour rire (et admirer), puis passer à autre chose car l'issue du combat n'a pas d'effet sur le reste de la partie. Hélas, après toutes ces bonnes nouvelles, il faut en arriver au pricipal défaut du logiciel: c'est beaucoup trop









testé sur 🎢 🖊 🌈 par Moulinex

Graphiquement, les programmeurs s'en sont donnés à coeur joie: la présentation, animée, est assez belle et tous les personnages, réalisés d'après des digits d'acteurs engagés pour l'occasion, sont superbes. Les sons, très orientaux, permettent de profiter d'une belle musiquette qui fait choilink rehaussée de Sakuashi (une flûte et non pas du poisson cru). En revanche, l'interface utilisateur

est d'une nullité rare puisqu'il n'est pas possible de choisir ses commandes (prendre, utiliser, etc.), l'ordinateur le gérant de son propre chef, c'est-à-dire mal, puisque l'on sait bien que ces machines n'ont pas de tête.

Il est à noter que le logiciel est assez gourmand en mémoire: System 6: 2 Mo, System 7: 4 Mo (en fait 3.5) et disque dur, le logiciel ne pouvant pas se lancer en disquette.

GRAPHISME 17 SON 17
ANIMATION - DIFFICULTE 10
NOTICE VF 14 MINIMUM LECTEUR HD, MAC COULEUR
VU ET DISPO A LA FNAC, disponible sur MACINTOSH.

AUJOURD'HUI, LES PROGRAMMEURS DE "RAINBOW ISLAND" CREENT . . .

FIRE & UTE

LES ADVENTURES MALICIEUSES DE COOL COYOTE









ANIGA VERSION S

 Une multitude de niveaux, de bonus, de supers pouvoirs, de trésors et de salles cacheés agrémentent FIRE AND ICE et confirme ce que vous êtes en droit d'attendre d'une super production GRAFGOLD

"PLUS VOUS JOUEZ, PLUS VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER." Gen 4 95 "AN QUEL JEU EXCELLENT! UNE GRANDE RÉUSSITE." Joystick 95% "FIRE AND ICE EST À MON GOÛT LE SONIC DE LA MICRO." TIIT HIT

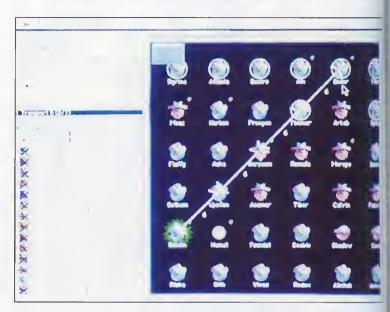
TRAFT-GOLD Creative Software



SPACEWARD HO

Ce sera le bon vieux temps du Far West intergalactique, c'était un jeu de stratégie futuriste de Upgrade.

paceward Ho! est un jeu de stratégie original, très complexe dans ses phases les plus avancées et dans lequel, surtout, l'humour est omniprésent. Dans ce jeu, vous devez conquérir des planètes et des galaxies dans un univers très fortement marqué par le Western. En début de partie, le joueur dispose d'une planète qu'il va devoir gérer afin de gagner l'argent nécessaire à l'exploration d'autres mondes. En gros, il s'agit d'extraire de la planète les ressources dont elle dispose, tout en la rendant assez agréable afin que les colons s'y sentent bien. Ensuite, lorsque la production roule, direction la planète suivante et "refelemele". Naturellement, ce n'est pas aussi simple que ca, car l'adversaire, humain ou micro, a les mêmes ambitions: aussi faut-il le combattre. Les vaisseaux, qui sont de quatre catégories principales (croiseurs, transporteurs, satellites, etc.) peuvent être équipés d'armes et "customisés": on peut en faire des gros



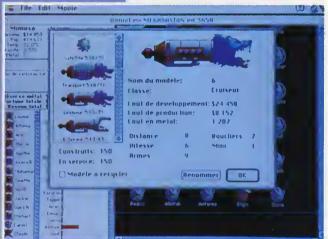
(leur construction nécessite beaucoup de métal), des petits, des blindés, etc. Certaines planètes, paradisiaques, ne nécessiteront qu'un minimum d'aménagements pour être colonisées alors que d'autres, inhospitalières, devront être terraformées. Parfois, il sera judicieux de se contenter d'exploiter une planète riche en minerais mais difficile à terraformer, en installant une mine, puis, lorsqu'on en aura épuisé les ressources (on dit alors qu'elle n'est plus "profitable") et d'y installer un simple satellite afin de marquer son territoire.

On pourrait parler pendant des heures de ce jeu tant il est riche mais si la stratégie vous tente, jouezy, vous ne le regretterez pas.



NOTE

En application de la réglementation sur les jouets biologiques (circulaire Delta sur la création et la destruction de galaxies personnelles), nous vous rappelons que la période minimale de développement temporel accordée à vos galaxies, doit être suffisamment longue pour que leus habitants aient le temps de croire qu'ils appartiennent à une civilisation, faute de quoi, ceci constituerait une atteinte à la protection du droit premier de l'Homme, qui est de pouvoir réfléchir tranquillement sur des bases incertaines (extrait du manuel de Spaceward Hel).



testé sur MAC par Moulinex

Bien qu'assez aride, Spaceward Ho! est très agréable grâce à la finesse des graphismes. Il faut dire que l'intérêt du jeu est tout autre, mais ce manque de diversité ne nuit en nen au jeu. Côté sons, les digitalisations sont assez amusantes et Western oblige, le démarrage d'un vaisseau est ponctué d'un Yaaa! tandis que l'arrêt se traduit par un Ho! très "diligence". Comme il serait dommage qu'un petit nombre seulement puisse profiter du jeu, les programmeurs se sont débrouillés pour qu'il soit possiblede jouer à 20 connectés en réseau. Qui a dit que l'informa-

tique isolait? Les rares animations qui surviennent pendant les combats sont bien réalisées; elles ne sont pastrop longues, ne cassant ainsi pas le rythme de la partie. Une mention toute spéciale est à accorder au manuel d'utilisation, particulièrement bien conçu, et surtout, d'une drôlerie rare dans le monde des manuels d'utilisation. En effet, on se demande si certaines personnes évoluant dans le milieu des jeux, n'ont pas oublié qu'il s'agissait d'un passe-temps et non d'un pensum pour croque-mort. Bref, voila un produit de haut niveau.

行いがから

GRAPHISME 15 SON 15
ANIMATION 14 DIFFICULTE 17
Vu et dispo à la FNAC. Disponible sur Macintosh. Notice V0 : 20.



171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF Métro : Louis Aragon (Terminus) - Parking Client

🖾 : (1) 46 77 14 00 - FAX : 🖾 (1) 46 77 86 24



Amiga 600 + Disque Dur 20 Mo + Moniteur Couleur 10835 + PACK + Joystick 6.750 F

A600 + Disque Dur 20 Mo + Monit. 1083 S.... 6.550 F

Pack: 5 Jeux + 2 Utilitaires

MONITEURS

1.890 F Moniteur Couleur Stéréo 1083S..... 2.290 F Moniteur Couleur Stéréo 1084S

AMICA 2000 (2.0)

5.790 F Amiga 2000 + Joystick A2000 + Joystick + Monit.Coul. 1084 S 7.990 F A2000 + Disque dur 50 Mo 8.690 F

STATION GRAPHIQUE A2000

Amiga 2000 + Moniteur Couleur 10845 Disque Dur 50 Mo + Deluxe Paint IV fr + Extension 2 Mo extensible à 8 Mo 12.990 F

+ Souris + 6 logiciels + 2 litres CDTV (Mind Run, Ordi Code) Nombreux titres CDTV de 250 F à 450 F:

CDIV

nous consulter

Trockball; 598 F Genlock: 1.290 F

+ 1 Clavier + 1 lecteur de disquettes

COMMODORE

Les accessoires CDTV

: 6.790 F

IMPRIMANTES

PANASONIC

9 Aiguilles : 1.590 F 24 Aiguilles : 2.190 F COMMODORE

MPS 1270

1.790 F Jet d'encre : ..

STAR

STAR LC 200

2.390 F Couleur Star Jet d'encre 2.390 F CANON

Laser LBP/4 7.500 F



3"1/2

Certiflée sans erreur par 104. 00 F par 100 ... 3. 80 F per 300 ... 3. 60 F

Reprise de votre ancien ordinateur jusqu'à 50 % de sa valeur actuelle pour tout achat de votre nouvel ordinateur

PERIPHERIQUES AMIGA 4.990 F Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo 490 F Digitaliseur Son Stéréo 1.990 F Home Vidéo Kit 2 Kit Music 2 (Synthétiseur Hohner 2.990 F + Midi + Log.)..... 3.750 F Carte 16 Millions de Couleurs Amiga. 1.290 F Power Scanner (64 nuances de gris) ... 450 F Alimentation Amiga 500 520 F Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS . 265 F Extension mémoire 512 Ko + Horloge . Extension mémoire 512 Ko 220 F 135 F Change Souris/Joystick Extension mém. 2/8 Mo pour A2000 1.590 F 550 F Lecteur interne Amiga 500 Lecteur interne Amiga 2000 590 F 500 F Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4 Lecteur externe Amiga 550 F 4.990 F Disque Dur A500 GVP 52 Mo à 2 Mo Disque Dur Amiga 2000 45 Mo 2.690 F 2.950 F Disque Dur Amiga 2000 52 Mo 170 F Souris Amiga 30 F Tapis Souris 370 F souris optique Amiga Blitz Turbo Amiga 220 F Excellence 2.0 (Traitement Texte). 750 F

410 F Interface Midi Amiga PROMO Deluxe Paint 4 590 F 70 F Joystick Amiga /Atari (à partir de) ... PROMO Speed King auto fire 110 F Capot de Protection Amiga 500 100 F Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2) ... 149 F 450 F Change Kickstart + Rom 1.3 75 F Kit Téléchargement + Cable Haut-Parleur Stéréo Zydec (paire) ... 450 F 339 F Track-Ball 99 F Quadrupleur de Joystick Sauvegardez vos originaux l Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo : 700 F PERIPHERIQUES P.C. & COMPATIBLES Sound Blaster (carte son PC) 290 F CMS (composants Sound Blaster) ... 1.690 F Sound Blaster Pro 4 290 F

Sound Blaster Pro + CD ROM (PC) ... 950 F PROMO Carte Thunderboard ... 147 F Joystick PC 250 F Souris + Tapis + Logiciel Dessin VGA .. NOUVEAU Sound Master

1.390 F (Gestion Vocale) 1.490 F Window 3.1

AT 386 2 MO RAM Disque Dur 40 Mo - Mini Tower Monteur Couleur SVGA Carte SVGA 512 Ko Extensible 1 Mo Lecteur 3"1/2 Haute Densité Controleur 2 FD / 2 HD série + parallèle Clavler 102 touches

même configuration

..... et en AT 486 4 Mo RAM SX 20 Mhz... 8.690 F

DX 33 Mhz 10.490F

SX 25 Mhz.

SX 16 Mhz 6.890 F

DX 33 Mhz ... 7.590 F

7.190 F

1 Mo supplémentaire : 310 F 1 lecteur suppl. : 450 F

AT 386 SX 25 Mhz MIni Tower 2 Mo RAM Disque Dur 40 Mo Moniteur Couleur SVGA Carte SVGA 512 Ko Extensible 1 Mo Lecteur 3"1/2 Haute Densité Controleur 2 FD / 2 HD série + parallèle Carte Son Sound Blaster Souris, Joystick, MS DOS 5.0

Jeu VGA au choix Clayler 102 touches: 9.690 F

En Juillet/Août, nos prix sont à la baisse, PROFITEZ-EN ...!!

AT 386 DX 33 Mhz. + Même config. 9.990 F

AT 486 5X 20 Mhz + Même config. 11.190 F

Service Vente Par Correspondance : 🕮 (1)	47 26 18	8 06 - den	nander No	athalie		
BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement	à : MIC	RO SWEET	171 Bld M	Maxime Gorki 94800 VILLE	JUIF	
om :				Adresse :		
Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant	Tél. (obligat.):		
				Règlement: □Chèque □Contre-rembours [†] ·	□Mandat □Carte Banc.	
				N° :	:	
Ala	lay 25 5m			Date Expir	de MICRO SWEET	
F(als de post : Accessoires : 50 Frs - Contre Remboursement : Ajouler 35 Frs Chronopost 24 h. : 150 F (Ordinateur/Imprimante)				Crédit gratuit : nous consulter Date : Signature		
Offre valable Jusqu'au 31/8/92 dans la limite des slocks disponibles		TOTAL TIC		baic .		

TRACON



Wesson nous fait découvrir un métier stressant comme une simulation.

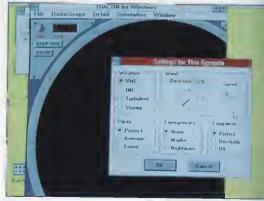
Paur danner un ardre à un appareil, il suffit de cliquer dessus au bien sur sa fenêtre d'identification à draite. La fenêtre du haut mantre les appareils qui viennent d'entrer dans vatre espace, en bas, ceux que vaus avez déjà cantacté et taut en bas, les messages échangés demièrement.

y a quelques années de ça (genre cinq ou six, je crois), je jouais à Kennedy Approach de l'éditeur Microprose, à l'époque moins belliqueux. Ce soft historique, premier sur C64 à parler grâce aux routines de synthèse vocale développés par l'université de Berkeley, proposait de se mettre dans la peau d'un contrôleur aérien. Ouelques années et 10 fois plus de couleurs et de mémoire plus tard, me revoilà devant mon PC à scruter l'écran du radar. La magie est touiours aussi forte et les émotions aussi intenses. Faisant suite à Rapcon (Radar APproach CONtrol) dédié au contrôle d'un espace aérien militaire, Tracon pour Windows (Terminal Radar Approach CONtrol) vous propose de présider aux destinés des appareil civil de votre région (le mode Rapcon est également activable). On pourrait croire que scruter un terminal radar est mortellement chiant mais en fait, on se prend très vite au "jeu" et les parties, dont la difficulté et la longueur dans le temps sont configurables, passent en un rien de temps. Il faut dire qu'à l'instar

de nombreuses simulations, tous les ingrédients sont présents: il faut gérer un maximum d'informations en même temps, penser à tout, prévoir tout et même anticiper de futurs conflits.

Simplement, la situation qui évolue à l'écran est moins habituel que dans d'autres jeux. En début de partie, on décide de combien d'appareil

on devra s'occuper. Ils peuvent être de type IFR (Instrument Flight Rules) c'est-à-dire guidés aux instruments ou VFR (Visual Flight Rules) lorsqu'ils sont pilotés à vue. Cette dernière catégorie est généralement composé d'appareils légers volant sur de courtes distances (Cesna, Piper, etc.) Même si l'on attend d'une tour de contrôle principale qu'elle s'occupe des gros porteurs, vous devrez garder un oeil sur ces petits moustiques qui, s'ils ne sont pas canalisés, peuvent déclencher de véritables catastrophes. Au chapitre des options, on peut aussi configurer la fiabilité du matériel, le niveau des pilotes des appareils (par exemple, les débutants font parfois le contraire de ce qu'on leur demande! -NDLR: Il n'y pas que les débutants qui agissent de la sorte, mon bon Moulinex!-) et la météo. Naturellement, lorsque le temps est couvert dans votre secteur. c'est la panique à bord et je ne parle même pas de ceux qui pilotent en VFR dans le brouillard. Ceci fait, on accède à la console de commande dont la présentation peut être agencé puisque, Windows oblige, tout est fenêtré et fenêtrable. Ah! Voici un premier engin qui se rend à SMO. En cliquant deux fois sur ce dernier. j'entre en communication. Je peux lui proposer de changer de direction,



En début de partie, une fenêtre permet de canfigurer le nambre et type d'engins, la météa (cauverture nuageuse, vitesse et direction du vent), le taux de fiabilité du matériel, des pilates et la fréquence des urgences (genre "SOS je n'ai plus de fuel").

いいかがい



d'altitude, de vitesse, le dérouter vers

une autre destination, lui demander

de tourner pour se mettre en attente

holding at VOR), l'engager à contac-

ter la tour de contrôle de son aéro-

port de destination, s'il en est

suffisamment proche (ce qui revient à

le faire atterrir. Ouf! Un de moins) ou

bien lui dire de continuer, toutes ces

commandes pouvant être enchaînés.

Pour l'instant, l'appareil en question

est assez loin. Continues, mon gars, je

te recontacterai plus tard. Pendant ce

temps, un Piper souhaite décoller de

SWY pour allez à LAX. Ok, autorisation de décoller. Oula! Ca se bouscule, trois

147 viennent d'apparaître d'un coup.

Is vont tous à LAX, et vite en plus.

Bon, pour l'instant ça va mais il s'agit

que ces crétins restent à distance et si

possible pas à la même hauteur.

l'andis que j'autorise le premier à atter-

rir, je fait patienter les deux autres.

Chemin faisant, 2 autres engins

demandent à aller à SWY dont un en

urgence à cause d'une panne de réacteur. Damned! Et l'autre abruti de

Piper qui est en train de décoller. Je le

contacte et lui demande de dégager

immédiatement vers la droite à 180 .

Sur le côté de la cansale, les interrupteurs permettent de faire varier lo taille des caractères ou encore le nambre d'information affichés.

Oups! Non, j'ai oublié que SWY est bordé par une montagne. C'est pas le jour pour arrêter de fumer. Pas moyen de ce côté. Bien, je l'envoie vers la gauche. Je m'occupe de l'urgence. Bientôt il se pose. Arghhh! le deuxième appareil qui se

rendait à LAX n'a pas tourné autour du VOR (c'est l'option "pilotes débutant") et il se dirige droit sur mon Piper. C'est pas le jour pour arrêter le Gin (NDLR: Décidément, c'est pas ton jour!). Pas de panique, tandis que je fais descendre le Piper (ça ne craint plus puisque mon urgence est tiré d'affaire), je fait ralentir le 747 (pas trop sinon décrochage et ciao) et le déroute vaguement. Une voix retentit, c'est mon premier appareil que j'avais complètement oublié. Le voilà presque arrivé et il me demande l'autorisation de descendre. Ouch! Il est en effet plus que temps qu'il perde de l'altitude s'il désire se poser autrement que comme un hélico (et il ne peut pas). Je le fais tourner autour d'une autre borne VOR afin qu'il perde l'altitude et recontacte l'appa... Bip! Et merde! Dans la panique j'ai complètement oublié le second engin qui souhaitait aller à SWY. On m'informe qu'il vient de quitter ma zone. En gros, cela signifie qu'il ne se dirige pas du tout où il le fallait et que je vient de commettre ma première erreur de routage qui sera comptabilisé à mon désavantage à la fin de la partie. C'est à cet instant que la tempête c'est levé... Pas le jour pour arrêter la colle. Bon, le temps de comprendre ce qui se passe et LAX est dans la purée de pois. Voilà qui change notablement les données du problème... Voilà en gros le résumé d'une partie pépère. Des fois, c'est pire et il faut gérer une cinquantaine d'engins en même temps. Pas le jour pour arrêter les lignes mais voilà un jeu absolument, dans l'ordre: déroutant, étonnant, stressant, prenant, très stressant, très prenant, etc.

A noter que pour profiter des frayeurs à plusieurs, il est possible de connecter TRACON à un, deux, trois ou quatre PC sur lesquels tourne Flight Simulator 4, au moyen d'un Modem ou Nul Modem ! Je vous promet de vous en parler plus en détail une autre fois.

En cliquant à l'aide du bauton droit sur un appareil ou san immatriculation, on accède à un écran d'infarmation le cancemant (vitesse maxi, oltitude minimax, vitesse d'opproche, etc.).



testé sur <mark>PC</mark> par Moulinex

Graphiquement, l'affichage Windows affine grandement les choses et permet de bien repérer sur l'écran (du radar) chaque appareil. En ce qui concerne le son, c'est du grand luxe puisqu'il est possible, lorsqu'on possède une carte Sound Blaster, d'entendre les messages des pilotes ainsi que les vôtres si vous le souhaitez. Mieux encore, un kit (hélas non disponible en France à ma connaissance) permet de commander le jeu au moyen d'un micro traduisant votre voix en ordres. Moins amusant mais plus efficace, il est possible, si l'on ne souhaite pas utiliser la souris, de se servir du clavier. Attention toutefois: comme c'est souvent la cas, le manuel d'utilisation tient compte

des claviers US et il est parfois compliqué de trouver la correspondance de certaines touches (PgUp, PgDn, etc.). A noter que le logiciel est en dual pack (3.5 et 5.25) et qu'une cassette audio permet, utilisée conjointement avec un programme spécifique fourni avec le logiciel, de se familiariser avec le fonctionnement du jeu, ce qui n'est pas du luxe, le manuel, épais par ailleurs, ne comportant pas l'indispensable "Getting Stared". Enfin, sachez que le jeux essayé avec Windows 3.1 à tendance à se coincer par moment (juste après la configuration de départ lorsque celle ci est trop lourde, ce qui ne constitue donc pas un problème par la suite).

GRAPHISME VGA 16 SON 18
ANIMATION - DIFFICULTE 17
NOTICE VO 15 DISPONIBLE SUR PC, MACINTOSH



HELGAT OVER THE PAGES

Rapide, beau et simple d'emploi, voici comment qualifier ce logiciel de Graphics Simulations.

énéralement, les logiciels de pilotage et de combats aériens se divisent en deux catégories: soit la simulation de haut niveau, très enrichissante mais nécessitant de l'utilisateur un investissement personnel de départ assez important, histoire de digérer le mode d'emploi et



de se familiariser avec l'engin, soit le jeu d'arcade pour débile dans lequel l'avion n'est qu'un prétexte à tirer sur tout ce qui bouge.

Heureusement, Helcat Over The Pacific n'appartient à aucune de ces deux familles puisque le maniement, simple et agréable; n'enlève rien au plaisir de jouer intelligemment et que pareillement (mais à l'inverse, si vous me suivez), les réflexes dont vous.aurez à faire preuve ne présume en rien de la pauvreté de la simulation. Bref, nous sommes à bord d'un Helcat, appareil rapide et d'une bonne manoeuvrabilité. Le tableau de bord, dépouillé, permet de se concentrer sur les voyants de contrôles et commandes principales: la hauteur, la vitesse, le train d'atterrissage et les volets (flaps). Dans œ jeu, plusieurs types de missions sont proposées: escorte d'appareils amis, duel à mort en plein ciel, attaque au sol à plusieurs, etc... Ce qui frappe le plus, outre l'aspect technique dont nous reparlerons, c'est la facilité avec laquelle on prend le

logiciel en main et la liberté avec laquelle on évolue. Lorsque l'appareil s'écrase, ça arrive quand même ne serait ce que pendant les combats, le logiciel propose immédiatement un "Replay" qui permet d'assister en différé à sa gamelle. Naturellement, il est possible dans ce cas de changer l'angle de la prise de vue et c'est souvent très impressionnant car les chutes sont "cohérentes", l'appareil ne se contentant pas d'exploser comme un pétard: si l'on rate l'aterrissage, on assiste parfois à un tête à queue interminable tandis que l'accrochage de l'aile plante littéralement l'appareil au sol. Pendant la partie, on peut aussi accéder à plusieurs vues: de derrière, de côté, extérieure, etc...



testé sur Mala C par Moulinex

Graphiquement, c'est très, très clean. Dans ce jeu, les programmeurs ont opté pour la vitesse aussi, peu de détails au sol; en revanche, les objets dessinés sont toujours extrêmement soignés comme en témoignent ces différentes photographies d'écran. La vitesse et la fluidité sont exemplaires. L'ombre de l'appareil, très nette, rajoute à la véracité de l'ensemble, comme on dit. La bande son, qui se résume à un bruit de moteur et

aux tirs de mitrailleuse, est bien réalisée. En revanche, et c'est là le seul défaut, les explosions sont moches car trop carrées. Il faut croire que le type de représentation 3D choisi ne permettait pas de faire mieux, car au vu des qualités de l'ensemble du jeu, les programmeurs de ce logiciel maîtrisent parfaitement la machine. Chic alors, voilà un bon jeu et mon petit doigt me dit que des "data disks" ne devraient pas tarder à paraître.

FISH CANAL

GRAPHISME 15 SON 15
ANIMATION 18 MANIABILITE 18
NOTICE VO 15 MINIMUM TOUS MAC SAUF 68000
Disponible sur PC, MAC. Vu et dispo à la FNAC.

FLIGHT ASSIGNMENT:

(Airline Transport Pilot)

LA 1^{ère} SIMULATION DE VOL COMMERCIAL











PRODUITS DISTRIBUÉS EN EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC (Version Française) 45, Rue Delizy 93692 PANTIN CEDEX



POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC, VOUS VOUS RETROUVEREZ AUX COMMANDES D'UN BOING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES COMPAGNIES AERIENNES

NOUVEAU: DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL: SONT DISPONIBLES: GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS RÉVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.

Lassé de piloter des machines de métal, remerciez donc Play Byte qui vous met dans la peau bariolée d'une abeille de combat.

kuro mène une vie rangée maintenant, depuis bien des années. Ses journées ne sont plus que promenades dans la nature et farnientes aux pieds des arbres. Dans le temps, Ikuro fabriquait et vendait des armes; tout innocent qu'il était, il ne se rendit compte que bien plus tard, que des

Le responsable, il ne le connait que trop bien, c'est Hexäa le magicien qui avait toujours voulu se venger d'Ikuro, l'ancien mercenaire, qui l'avait jadis vaincu. Ironie du sort, c'est maintenant que sa vie est paisible qu'Ikuro subit la contre-attaque d'Hexäa. Saisissant sa ceinture magique, celle que lui avait transmis son grand-père,

> Ikuro sait que c'est par cet objet magique qu'il réussira à rejoindre le château noir d'Hexäa.

En un éclair, voilà Ikuro transformé en abeille magique, volant à travers champs en direction du château. Les hordes d'insectes maudits d'Hexäa sont là pour l'empêcher de progresser, et Ikuro a bien besoin de toute la magie de sa famille qu'il possède maintenant.

Malgré un scénario manipulant encore et encore les histoires de magicien méd'antidote à découvrir, d'armées à détruire pour atteindre le repère du

chant qui attaque la belle du héros, grand méchant, Apidya est hyper ori-

ginal. En effet, ce Shoot'Em Up a pour protagonistes, tout une gamme d'insectes et de petits animaux de la campagne. Plutôt que de diriger un vaisseau, vous voilà aux commandes d'une abeille face à des guêpes, des moustiques, des araignées, des chenilles, des taupes, et tout un tas d'autres petits êtres rampants ou volants. Plutôt que de foncer dans l'espace ou dans le cœur d'une cité futuriste. Apidva vous fait évoluer au milieu des fleurs, des brins d'herbe et des mottes de terre.

Sinon, on retrouve tous les ingrédients habituels de ce genre de jeux: scrolling horizontal, vague d'ennemis qui arrivent toujours dans le même ordre et dans un même mouvements, possibilité de ramasser des options qui permettent l'obtention de nouvelles armes. La panoplie est intéressantes: vitesse accélérée,



bombes, tirs multiples, tir plus puissant, petits frelons qui tournent autour de votre abeille et qui tirent aussi, bouclier protecteur capable

> d'encaisser 5 coups. Pour obtenir ces options, il faut détruire certains ennemis qui laissent alors des fleurs rouges dans les airs. En les ramassant, le joueur fait avancer un curseur dans un barême d'armement, il ne reste plus qu'à appuyer sur une touche pour sélectionner l'option ainsi désignée. Avec une fleur, on obtient



gens tuaient d'autres gens grâce à son travail. Ikuro a tout arrêté du jour au lendemain, et maintenant il s'occupe de revendre les bijoux que fabriquent sa femme Yuri.

En ce moment même, c'est pour elle qu'il tremble, et voilà qu'Ikuro se met à courir comme un fou en direction de leur petite maison dans les bois. Un terrible pressentiment l'assaille, ce silence, tout ces animaux qui entourent habituellement la maison: plus rien, plus personne, plus un bruit. Ikuro a peur.

Mais il est trop tard, Ikuro entre dans la chambre et trouve Yuri allongée sur le lit, recouverte de minces filets de sangs. Au sol, 4 guêpes écrasées. Yuri n'est pas morte, son cœur bat encore faiblement, Ikuro doit se dépêcher de trouver un antidote.

la vitesse accélérée; avec deux ,les bombes; avec trois, le tir en rafale, etc... A chaque fois qu'une option est sélectionnée, le curseur revient à zéro, c'est donc le même système d'armement que le maintenant mythique Nemesis.

Plusieurs mondes attendent notre abeille magique, et chaque monde est séparé en plusieurs niveaux qui se terminent par le combat contre un monstre de plus grande taille, alors que le scrolling s'arrête. Le premier monde se déroule dans les champs, vous luttez donc contre tous les insectes courants, mais aussi contre des sauterelles, des scorpions ou contre une taupe et une chenille. Les mondes suivants ne sont pas moins dépaysants, l'étang, le tuyau plein de vase et d'ordures, la machine infernale juste avant le château et enfin le nid, centre de combat des créatures d'Hexäa, où vous trouverez enfin l'antidote.

Yuri compte sur vous, frayez-vous

un chemin au milieu de toutes ces créatures, et surtout garder l'espoir et tirez sans arrêt, c'est votre seule chance.





testé sur AMGA par Seb

Apidya est un jeu assez exceptionnel. D'abord pour la façon dont le thème ultra classique du Shoot'Em Up horizontal a été traité, transposer tout cela à l'échelle d'insectes est une très bonne idée.

Mais aussi parce que toute la réalisation technique est parfaite: l'action est rapide, tous les ingrédients que l'ont pouvaient désirer sont présents dans Apidya, et les graphismes sont superbes. Les sprites des insectes, les décors, tout est réaliste, parfaitement dessiné et animé. on en viendrait presque à croire que dans nos vertes campagnes, les abeilles tirent réellement des rayons lasers sur les araignées.

Une gamme d'options et de réglages évoluée attend le joueur exigeant. Vous pourrez donc jouer à deux simultanément en vous entraidant, ou l'un après l'autre, en compétition. Vous choisirez votre mode de contrôle, joystick avec un ou deux boutons, ou même joypad (pour ceux qui branchent une manette Megadrive sur leur Amiga). Apidya permet aussi de choisir le niveau de jeu ainsi que d'écouter toutes les musiques qui se joueront tout au long d'une partie. Tiens, justement, les musiques sont superbes, et les bruitages réussis.

Pour finir, sachez que des Continues vous ouvriront les portes du combat acharné, mais que malheureusement ils vous replacent en début du monde où vous étiez, quel que soit le niveau interne que vous aviez atteint. Ça a au moins l'avantage de prolonger encore un peu la vie d'un jeu déjà passionnant.

GRAPHISME 18 SON 16
ANIMATION 16 MANIABILITE 18
Disponible sur Amiga.

SVORD OF Voici le deuxième soft de cette nouvelle société allemande qui HONOU

monte. Prestige va bientôt donner des leçons aux éditeurs plus anciens.



word of Honour est un croisement entre Budokhan et tout une série de jeux d'arts martiaux. Un sabre de famille a été dérobé, et votre mission est de le retrouver pour l'honneur de la famille. Vous serez confronté à bien des ennemis, vous évoluerez dans bien des lieux divers tout au long de votre périple. Le jeu se résume à des scènes d'arcade, de combat, et des découvertes d'objets avec pour but de les utiliser ou de les donner à d'autres personnages.

Premier constat après chargement du jeu, Sword of Honour est superbe graphiquement parlant, avec toute l'ambiance de l'orient qui suinte des

pixels de l'écran. Vous démarrez votre quête devant une pagode japonaise, et sur chaque écran, vous rencontrerez des guerriers Samouraï, des experts en arts martiaux et des combattants acharnés. La seul façon de progresser est de les tuer.

En haut de l'écran, des cadres attendent les objets que vous allez ramasser - c'est votre inventaire - et que vous pourrez utiliser, donner ou poser. L'interaction avec un certains nombres de personnages tout au long du jeu a beaucoup d'importance.

Ramasser des armes rendra aussi le jeu un peu plus facile, vous com-

mencez en effet avec un simple bâton à deux mains, heureusement les douze mouvements possibles offrent bien des coups. Coups de tête, sauts arrière, sauts périlleux, tout cela est accessible très facilement.

Vous pouvez, au choix, utilisèr la

souris ou le joystick ou même les icones présents à l'écran pour combattre; des combinaisons de tout ces modes de contrôle est même possible. Résoudre les énigmes qui vous attendent est un art tout aussi noble que combattre, peut-être un peu moins martial.

Au premier niveau, vous devrez retrouver 2 statues Budokan. Pour cela, vous devrez ramasser de la nourriture et la donner à deux moines qui n'attendent que de bouffer. Quand vous aurez accompli ce challenge assez simple, il est vrai, un passage s'ouvrira et vous laissera



accéder au second niveau. Vous pouvez tenter de corrompre certains guerriers, mais ils ne vous laisseront pas passer plusieurs fois. Deux barres d'énergie sont affichées à l'écran, la votre et celle de votre adversaire, à chaque coup ces barres



diminuent et le premier joueur qui se retrouve à zéro à perdu.

Vous n'avez que 5 vies pour parcourir les 56 écrans qui demandent parfois pas mal d'astuce pour être passés, ce qui fait de Sword of Honour un peu plus qu'un beat-em-up.



testé sur Amiga par Derek Dela Fuente

Très soigné graphiquement Sword of Honour propose de grands sprites bien dessinés dans des animations rapides. Certains passages peuvent paraître impossibles, comme celui ou une statue vous lance des flêches, mais avec un peu d'entraînement et de coordination, vous réussirez à sauter par dessus les projectiles. Les effets sonores sont assez classiques mais apportent le plus qu'il faut à la sauce du jeu.

MANIABILITE SON ANIMATION DIFFICULTE Disponible sur Amiga.

Elite fait du foot!

ne simulation de football ne commence jamais directement au centre du terrain, balle aux pieds, non, il faut d'abord trifouiller quelques menus pour informer l'ordinateur de nos intentions. L'option Jouer propose de lancer une partie à un ou deux joueurs et de régler la durée du match (5, 10, 15 ou 20 minutes). L'option Jeu Sauvegardé permet de reprendre la dernière partie sauvée.

Comme dans quasiment tous les jeux de foot, vous dirigez le joueur le plus près du ballon, celui-ci est indiqué par un petit rond lumineux qui lui entoure les pieds. Il est possible de tirer, bien sûr, de deux façons différentes, en l'air ou à ras du sol. Les têtes sont déclenchées automatiquement si vous êtes sur la trajectoire de la balle et que vous appuyez sur feu. Vous pouvez tackler, exécuter des coups-francs, ou même, lorsque vous êtes près du but adverse faire des tirs en ciseaux, des têtes plongeantes ou des tirs super-puissants.



testé sur

par Seb

Pas très excitant cet European Football Championship, le jeu semble très vide par rapport à toutes les simulations qui nous offrent des tonnes et des tonnes de possibilités. De plus, pendant le match, on s'ennuie beaucoup aussi. Les animations des personnages ne sont pas fracassantes, et surtout les personnages se déplacent sans aucune analyse, sans aucune intelligence.

Il n'est pas rare d'avancer avec la balle aux pieds sans que les autres joueurs, vos adversaires ne bougent d'un pouce. Les bruitages sont assez nuls, et les graphismes ultra-répétitifs et sans charme.

GRAPHISME ANIMATION

SON

MANIABILITE 15 Disponible sur PC.



'objectif, dans ce jeu coloré et mignon, est d'aider Hoi et les habitants de la planète Saur à passer les régions dangereuses qui jalonnent leur quête de l'amour. La première fois que vous jouerez avec Hoi, vous trouverez impossible de rester vivant même quelques minutes, et rien que dans le premier des 5 niveaux qui composent le ieu. Vous tomberez sans arrêt sur des ennemis, ou vous chuterez du haut des plates-formes en ratant un saut délicat. Après quelques temps, vous constaterez que plus vous jouez plus arrivez loin dans le jeu, mais il faut avouer que ce jeu très difficile risque de rebuter bon nombre de joueurs. Si vous persévérez longtemps, vous finirez par admettre que Hoi est l'un des ieux d'arcade, plates-formes, tir, proposant le défi le plus coriace qui soit. Chose dommage, les niveaux 2 et 4 sont nettement plus simples que le premier. Mais heureusement, ils vous réservent bien des surprises.

Hoi a une durée de vie tout à fait certaine, et chaque niveau proposent de nouveaux éléments. il est possible de faire un parallèle avec des jeux comme Parasol Stars ou Rainbow Islands. Chaque niveau est extrêmement large, mais heureusement des plaques situées en plusieurs endroits de votre parcours vous permettront de



Les programmeurs de Microillusion vous transforment en bestiole verdâtre et vous envoient en mission, quelle chance.



reprend le jeu un peu avant l'endroit qui a causé votre mort. Il faut dire que le joueur dispose de 12 vies au départ, ce qui n'est pas mal, il faut le dire.

Visuellement ,Hoi ressemble à un vrai classique avec son petit dragon qui saute de plates-formes en plates-formes, et qui évite les centaines de monstres différentes qui se terrent dans les niveaux. Réalisé en 256 couleurs vous ne verrez pas de jeu mieux présenté.

Le niveau 1 est réellement une phase de plates-formes où vous devez



escalader des arbres, sauter par dessus de vaste précipices et mener Hoi au bout d'un niveau rempli de dangers en le faisant sauter dans les nuages. Hoi peut être tué au moindre contact avec les abeilles et autres insectes, et s'il chute de trop haut, notre héros perdra une vie aussi. Le point ennuyeux de ce jeu est que, parfois, vous devrez sauter et anticiper car vous ne voyez pas assez pour savoir où vous allez atterrir.

Les ascenseurs et les téléporteurs sont bien utiles pour avancer dans le jeu. Les objets que Hoi pourra ramasser sont très importants pour le déroulement des opérations. En ramassant un appareil photo puis en le lançant, vous obtiendrez une vue d'une zone que vous n'avez pas encore explorée. Des réservoirs d'air seront bien utiles quand vous devrez passer sous l'eau.

Dans les niveaux suivants, le jeu de plate-formes devient plutôt un vaste labyrinthe, avec des scrollings dans les 8 directions. Des serpents s'avancent vers Hoi, et il doit leur tirer dessus plusieurs fois de suite. Si vous réussissez, vous serez récompenser avec des pièces qui vous permettront peut-être des gagner des vies supplémentaires.







testé sur AMIGA par Derek dela Fuente

Il y a des centaines de façons de mourir dans Hoi, vous pourrez tomber, être touché par un monstre, manquer d'air sous l'eau, vous faire coincier dans une machine, vous faire tirer dessus, etc...Le jeu est plein de petites énigmes à résoudre, comment passer à travers quatre poubelles qui sont sans cesse en feu? Il faut regarder, observer, et bien

enregistrer les enchaînements. Les sprites sont très gros, et bien des surprises vont vous tomber dessus.

Si le jeu n'était pas si difficile, il aurait sûrement obtenu le titre de meilleur jeu du genre, si vous prétendez être le joueur le plus habile qui soit, alors relevez le défi de Hoi!

ながら

GRAPHISME 17 SON 18
ANIMATION 18 MANIABILITE 17
Disponible sur AMIGA.

OMAR SHARIF'S

ref... Tout le pas un jeu facile; pourtant, avec Omar Sharif, tout semble s'éclaircir. Cette réalisation respecte les principales conven-



tions de Bridge. Par exemple, sur une annonce de Un sans atout, le PC pourra, en fonction de son jeu, répondre suivant la convention de Stayman: deux trèfles pour l'interrogation de la majeure cinquième. Le

seconde convention, très utilisée au bridge, est la conventoin Blackwood qui permet l'interrogation des As pour arriver aux Chelems. Si l'ordinateur permet l'utilisation de cette règle,

malheureusement, il perd un peu les pédales lorsque les annonces deviennent élevés. Ainsi, on a quelques difficultés à interroger les rois, bien souvent l'ordinateur répond assez bizarrement. Dans le jeu de la carte, l'ordinateur se comporte tout à fait normalement, tentant des impasses lorsqu'il faut les tenter, mais ne prenant pas de risque inutile lorsque cela n'est pas nécessaire.



Annonce, coupe, impasse sont au programme d'Omar Sharif's **Bridge d'Oxford** Softworks.

testé sur par J'm Destroy

Avec toutes les options de jeu possibles et imaginables, comme reprendre les annonces, les derniers plis, voire les mains de chaque joueur (pour les tricheurs), ou demander conseil au maître, Omar Sharif's Bridge est une simulation très complète. Entièrement gérée par la souris, on peut également sélectionner, par menu déroulant, la présence ou non de commentaire audible. Mais pour votre gouverne, sachez qu'il vaut mieux ne pas en profiter trop longtemps car même si la digit est assez bonne, entendre "mal jouer" tout au long du jeu c'est, à la longue, carrément chiant. Excellent pour les amateurs, ce jeu de bridge connait pourtant des limites.

GRAPHISME ANIMATION

SON

Disponible sur PC.

JE VOUS OFFRE UNE DISQUETTE * DÉMO

ETERNAM

our recevoir une disquette de démonstration du jeu TERNAM remplissez ce bon.

Nom: Prénom: _____

Adresse:

Disquette PC Format 1.4 Mo

Arenvoyer à:

INFOGRAMES "OPERATION ETERNAM" 84, rue du 1er Mars 1943 69628 VILLEURBANNE Cedex - FRANCE -

Offre valable jusqu'au 31 Août 1992



TRACY.



STRIKER

Décidément l'été 92 est placé sous le signe de la simulation de football! Rage Software participe à la grande fête du ballon rond aussi.

vec cette pléthore de jeux de foot, vous allez lire des tonnes d'articles qui font des comparaisons avec Kick Off. L'amélioration la plus logique possible dans le domaine des simulations de football tient sur la taille des sprites. Rage a

réussi à faire encore mieux en ne se contentant pas de rendre le jeu plus beau visuellement parlant, mais en rajoutant de nombreuses options novatrices qui poussent encore plus loin le réalisme, rendant un soft apte à flirter avec les hauts du classement. Il est temps maintenant d'arrêter de comparer les jeux de foots, mais de les juger pour leurs propres innovations et leurs propres mérites.

Un des aspects les plus importants des jeux de foot concerne la maniabilité et la façon dont la balle et les joueurs répondent. En appuyant une fois sur le bouton feu, vous pouvez shooter dans la direction pointée par le joystick, deux fois et votre joueur exécute un tackle. Tous les tirs et les passes peuvent s'éxécuter avec un effet en bougeant la manette juste après le tir. Pour les coups-francs, le joueur peut déplacer une ligne en pointillés pour choisir la courbe de son tir.

La vue du jeu est à peu près équivalente à ce que verraient des spectateurs placés dans les gradins derrière le gardien de but, et un peu en hauteur. Le scrolling est aussi fluide qu'on pouvait l'espérer, on ne voit qu'une petit portion du terrain, mais un radar est inscrit à l'écran avec les joueurs repérés par des points de couleur en mouvement. Il est bien sûr possible de supprimer le radar.

Au début du jeu, vous décidez de commencer un match amical, de regarder une démo ou de participer à

un tournoi. Il y a 64 équipes internationales, vous choisissez la votre et par-





tez pour un tournoi en 6 rounds Les autres équipes sont choisies par l'ordinateur. Il est bien sûr possible de joueur contre un ami ou contre l'ordinateur, au choix. Il ne reste plus qu'à choisir les conditions météo, qui influent sur l'étât du terrain, avant d'entrer au cœur de l'arène.

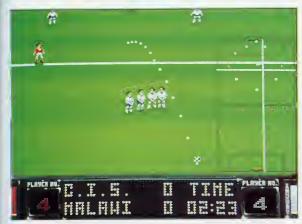
L'ordinateur est un sacré challen-

ger, et au cours des premières parties, vous utiliserez surement beaucoup l'option ralenti pour regarder quelques uns des plus beaux coups, des plus belles actions de l'ordinateur, image par image. Dans de très nombreux jeux de foot, vous n'avez pas assez de puissance pour faire des passes ou pour tirer, cette lacune a été comblée ici.











testé sur AMGA par Seb

Puisqu'il faut comparer les jeux de foot à Kick Off, tradition oblige, sachez que Striker l'emporte dans ce duel de programmes. Ici les sprites sont de très bonne taille. Vous dirigez aussi le gardien de but pendant les engagements et les penalties. Il est possible de faire des têtes plongeantes, des tirs en cloche et je suis content d'avoir déjà exécuté un retourné dans les buts. Les scores et le temps affichés en permanence à l'écran vous rappelleront que vous n'êtes pas sur le terrain pour rigoler. Le seul concurrent de Striker est Sensible Soccer, testé dans ce numéro d'ailleurs. Mais arrêtons là les comparaisons, et prenons plaisir avec les produits qu'on nous met entre les mains. Seul élément faisant défaut à Striker, il manque le pop-corn quand on regarde une démo de l'ordinateur.

GRAPHISME 17 SON 12
ANIMATION 18 MANIABILITE 18
Disponible sur AMIGA.

Un outsider
entre dans la
compétition
qui oppose les
éditeurs sur
les terrains de
football micro,
il vient de
chez
Grandslam.

LIVERPOOL F.C.



'équipe de programmation d'Arc Development a fait vraiment du bon boulot sur ce soft, et l'éditeur a réussi un bon coup en associant le très grand nom de Liverpool à son soft. Beaucoup de jeux utilisent des noms de personnalités uniquement pour la pub, sans que ce choix ait une quelconque influence sur le jeu. Dans Liverpool F.C. ce n'est pas le cas, la liste officielle des joueurs de l'équipe est intégrée dans le soft, et quand vous choisissez les joueurs, des images digitalisées de leurs tronches apparaissent. Des sous-menus per-

mettent d'obtenir les caractéristiques de chaque joueur, pour avoir un rapide coup d'œil sur leur forme du moment. Assignez une position à chaque joueur, choisissez une formation tactique et vous pouvez entrer dans le match lui-même.

Le joueur peut déterminer la consistance du terrain, la durée d'un match et la catégorie de compétition: championnat ou matchs de coupe. Une option intéressante permet de se familiariser avec les commandes, l'entraînement. Votre équipe se retrouve

toute seul sur le terrain, vous pouvez faire des essais sur les passes, les tirs et les déplacements sans être dérangé. Une autre option permet de régler l'aftertouch, sur ON le joueur doit faire preuve de beaucoup de maîtrise pour courir avec le ballon.

Le jeu est ma-

niable et répond aux commandes standards qu'on a l'habitude de trouver dans ce genre de softs. Avec un peu d'entraînement, vous serez bientôt capable de détourner la balle, de tackler, et d'executer autres actions brillantes. Certains shoots demandent différentes puissances de tir, notamment pour les corners; ceci a été restitué grâce à l'utilisation d'icônes et grâce à la gestion du temps de pression sur le bouton feu.

La vue proposée se trouve juste derrière et au dessus du joueur et se déplace verticalement. Autre aspect très agréable du soft, la taille des sprites, les plus grands jamais vus dans ce domaine. Les sprites se déplacent avec fluidité, leur démarche, leur course est impressionnante, le jeu répond vite et les personnages sont très maniables. Les réglages du niveau de l'ordinateur ont été soignés, et celui-ci ne vous écrasera pas quand vous débuterez, vous laissant progresser à votre guise.

Les rebonds de la balle sont très réalistes. En mode deux joueurs, l'ordinateur joue aussi bien que les joueurs humains, il adapte son jeu pour les personnages que vous ne contrôlez pas.





testé sur AMIGA par Derek de la Fuente

Grandslam tient avec Liverpool F.C. un soft de qualité. Les possibilités de sauvegarde, les statistiques, les classements, tout cela devrait combler les nombreux fans de simulations de football. La présence de l'arbitre sur le terrain est assez remarquable et celui-ci est bien décidé à faire respecter les rêgles.

Il y a de très nombreuses simulations de football sur le marché et déterminer lequel est le meilleur n'est pas toujours évident, et ceci pour plusieurs raisons. Certains préconisent le réalisme, comme Liverpool F.C., et tentent d'afficher les sprites les plus gros avec les meilleures animations possibles, tandis que d'autres, comme Sensible Soccer, essayent de mettre le plaisir de jeu plus en avant, le côté amusant d'une compétition. Tout cela est affaire de goût, un joueur peut préférer le réalisme à l'amusement, et vice-versa. Les notes tiennent donc compte des capacités techniques de chaque logiciel, mais aussi des goûts du testeur (ou des autres membres de la rédaction).

THE TOTAL

GRAPHISME 17 SON 16
ANIMATION 17 MANIABILITE 17
Disponible sur AMIGA

DOMINIUM

Avec DOMINIUM, MICROIDS révolutionne le monde du Wargame et de la Simulation.

DOMINIUM mèle action, stratégie, simulation dans un univers digne des plus grands auteurs de la SF.





Une confédération planétaire aux confins de la galaxie compte sur vous pour assurer la sécurité de son peuple et vous a confié les pleins pouvoirs....



GRAND PRIX UNLIMITED

Le meilleur soft de F1 u moment. Merci Accolade.

TEST DE
DERNIERE
MINUTE
ous avons reçu
e test au tout
rnier moment,
juste avant
mpression du
igazine, ce qui
plique qu'il ne
soit présenté
u'en une seule
age alors qu'il
méritait bien
deux.

rand Prix Unlimited semble avoir été programmé pour lutter contre Formula One Grand Prix de Microprose (qui sortira sur PC à la fin de l'année). Le soft d'Accolade offre autant de vitesse, mais avec quelques éléments en plus qui devraient enchanter les fans de courses de voitures. Le jeu est entièrement en 3D et vous place à l'intérieur de la voiture. Vous pouvez modifier votre véhicule, en respectant les règles de la technologie, pour tenter de devenir l'homme le plus rapide sur 4 roues. Des images digitalisées viennent agrémenter les images vectorielles pour donner plus de réalisme.

De nombreux réglages très précis sont possibles sur votre voiture, qui sera d'ailleurs une Ferrari, une McClarren, une Williams/Honda ou autre, au choix. Vous pouvez définir les vitesses, les pneus, les freins, la position de la voiture. Sur chaque écran de réglage, une vue de la voiture en 3D fils de fer est affichée, et plus vous soignez les réglages, plus la voiture sera

performante, comme dans la réalité. Vous pourrez aussi ajuster les ailerons, la suspension, la direction... Le programme a été réalisé par Tom Loughry, qui avait gagné de nombreuses récompenses pour Test Drive III, prix du meilleur graphiste,

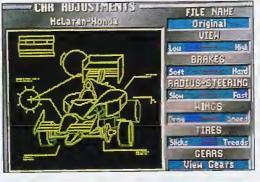
vous pourrez constater que dans Grand Prix Unlimited, de nombreux détails graphiques ont été portés sur les véhicules, détails que l'on a pas l'habitude de voir dans ce genre de programmes, toujours par soucis de réalisme. Certaines mauvaises conditions météorologiques sont présentes dans Grand Prix Unlimited, vous pourrez ainsi voir la pluie commencer à tomber, ce qui augmente grandement la difficulté de conduite, vous devrez alors vous rendre au stand pour changer les pneus et en prendre de plus



adaptés. Pour apporter un plus au logiciel, vous pouvez admirer des ralentis de l'action à tout moment, le magnétoscope permet aussi faire passer la même séquence de nombreuses fois, de passer en arrière ou même de figer l'image. Cette option est extrêmement amusante quand on se crashe dans les décors.

L'option la plus originale est celle qui vous permet de créer vos propres circuits grâce à toutes les possibilités de l'éditeur. Vous pouvez modifier des circuits déjà existants, ou en créer de toutes pièces, la complexité de la piste ne dépend que de votre ambition depilote. Une fois la piste tracée, vous pouvez placer divers éléments comme les barrières ou les arbres. Sur le bord de la route, ou même sur la route. Les options de base du jeu proposent 6 circuits, 5 voitures de Formule 1, plus la possibilité de faire un tour de reconnaissance du circuit avant de démarrer la course, afin de mémoriser les difficultés qui vous attendent.





testé sur 🔑 🧲 par Derek de la fuente

Après le chargement du programme, vous avez la possibilité de vous lancer dans une course toute simple, vous pouvez tracer un circuit ou vous inscrire pour le championnat. Le joueur détermine le nombre de tours de piste à effectuer, fait un tour de circuit pour visualiser ce qui l'attend, et la course peut démarrer.

La premier chose qui frappe est sans conteste la vitesse du programme, tout bouge très vite, et il faut un peu d'entraînement pour bien manipuler le véhicule. En plus des informations qui se trouvent sur l'écran (vitesse, temps,...), vous pouvez accéder à d'autres éléments en appuyant sur les touches de fonction. la meilleure option est sans aucun le ralenti qui montre une plus large portion du circuit, l'image est alors tout simplement époustouflante. Si vous vous plantez dans le décor, vous verrez alors les flammes sortir de votre véhicule, et grâce aux options vous pourrez admirer ce magnifique tableau sous plusieurs angles.

Cette suite à Grand Prix Circuits respire bon l'excellent soft, et il vous faudra pas mal de temps pour en faire le tour. Graphiquement superbe, peu impressionnant côté sons mais tellement parfait au niveau de la rapidité et de la vitesse, ce qui est le plus important dans ce genre de jeu, que Grand prix Unlimited ne peut que séduire. Se retrouver sur des circuits connus contre 20 autres véhicules est une expérience plutôt intéressante, non?

いかかり

GRAPHISME 18 SON 14
ANIMATION 18 MANIABILITE 17
Disponible sur PC



Thunder Board. Les jeux sur PC comme vous ne les avez jamais entendu.

Ecoutez ce que vous avez manqué: aucune autre carte sonore ne vous fera entendre un tel son.

Le filtre dynamique de la Thunder Board™ vous créera un son incroyable.La Thunder Board™ est tout ce dont vous avez besoin dans une carte sonore PC. Avec d'agréables caractéristiques telles qu'un synthétiseur 11 voix FM, un enregistrement et une relecture numériques, cette carte peut répondre à tous vos besoins sonores sur PC.



Ce produit est bien sûr totalement compatible AdLib™ et Sound Blaster™; vous pouvez jouer avec tous les jeux qui supportent la musique synthétique. La Thunder Board™ vous laissera entendre tous les effets de sons numériques et les enregistrements de voix utilisés par les nouveaux jeux.

En effet, vous avez sur une seule carte: un port joystick, une entrée micro, une sortie haut-parleurs et un amplificateur de puissance intégré avec réglage de volume.



Thunder Board™. Le Son de l'Aventure.

Distribuée par INNELEC Centre d'activités de l'Ourcq 45, rue Delizy. 93692 Pantin Cedex



PGA TOUR GOLF

Attention à la balle de golf!

Quelle balle de gol... gloups ? Celle de Electronic Arts bien entendu.

rest un jeu de golf qui permet de jouer au golf. On y choisi ses clubs de golf, son terrain de golf, ses adversaires au golf et le type de jeu de golf que l'on souhaite. Au choix, toumoi ou entraînement au golf. Bon, allons-y pour un petit rappel des règles et subtilités de ce sport.

Créé dit-on par les écossais, voilà des siècles, qui l'inventèrent en jouant





avec les têtes de leurs ennemis (on dit la même chose du Polo), le jeu de golf consiste à mettre une baballe dans un trou trou en un minimum de coups appelé "par". Exemple: au début de 36 trous, j'ai fais un par 3. Les anglais s'étant emparé de la chose, le golf bénéficie de complexifications dignes d'un art japonais: on dispose d'une "série" de Club séparé en deux catégories: les fers et les bois, plus d'un ou deux succédanés de râteaux sur lesquelles nous reviendrons (prudemment, parce que le gag du râteau commence à dater). Les clubs en bois, en raison de leur mollesse relative, permettent d'envoyer la balle beaucoup



plus loin que ceux en fer. Dans les deux cas, on les différencie par leur numérotation, les chiffres les plus bas étant les plus costauds (le 1 wood lance plus loin que le 3 wood). Le premier lancer d'un parcours se fait avec le Putter



Wood. Parfois, il arrive que la balle se retrouve dans le sable d'un "bunker" (étendu sablonneuse creusée dans le green) ou dans le "faireway" (bord du green dont le gazon est plus haut), par exemple lorsque le vent ou l'inclinaison du terrain a modifié vos cal-

culs balistiques (PGA gère le vent et l'inclinaison du terrain). Dans ce cas, on utilise un "Sand Wood" pour se sortir d'affaire. Ce club particulier est un hybride de pelle à tarte et de couteau à poisson emmanché d'un long cou. En ce qui concerne le large bec, il faut plutôt regarder du côté du "putter", club destiné à pousser la balle dans le trou

lorsqu'on s'en est suffisamment rapproché. Ceci fait, on passe au trou suivant, et ce jusqu'à la fin du parcours. Ensuite, le perdant offre un coup à boire au Club House, ce qui clôt la partie et ce test. Parfois le perdant n'offre pas de coup mais de toute façon je n'ai rien à rajouter.

testé sur MAC par Moulinex

Bravo! ce logiciel fonctionne aussi bien en monochrome que sur un Mac couleur, ce qui n'est pas très habituel. En effet, pendant longtemps, les jeux Mac s'en sont tenu au mode monochrome à l'époque où le marché n'était pas florissant dans ce domaine. Depuis l'arrivé de configurations couleurs d'un prix raisonnable, les éditeurs boudent le "bon vieux Mac" et seul les possesseurs de matériel haut de gamme profitent de ce nouvel engouement pour les jeux. Graphiquement, le logiciel est très lisible, entendez par là que le graphisme, très "ligne claire" dans sa conception donne l'impression d'assister à un dessin animé sur

le golf. Il faut dire que grâce à cet abandon de la mode voulant que tout jeu de golf digne de ce nom soit réalisée en images digitalisées et terrain en 3D fractale, PGA bénéficie d'animations extrêmement rapides et très fluides. La bande son (cui-cui printaniers, coup de fouet du Swing et bruit de la balle) est agréablement discrète. Pour l'anecdote, ajoutons que cette application fonctionne en permanence une fois lancée, y compris lorsqu'on retourne sur le bureau. En ce qui conceme les commandes, on se sert d'une barre permettant, au premier clic, de commencer le mouvement de lancer et au second, de lancer. Rien à redire.

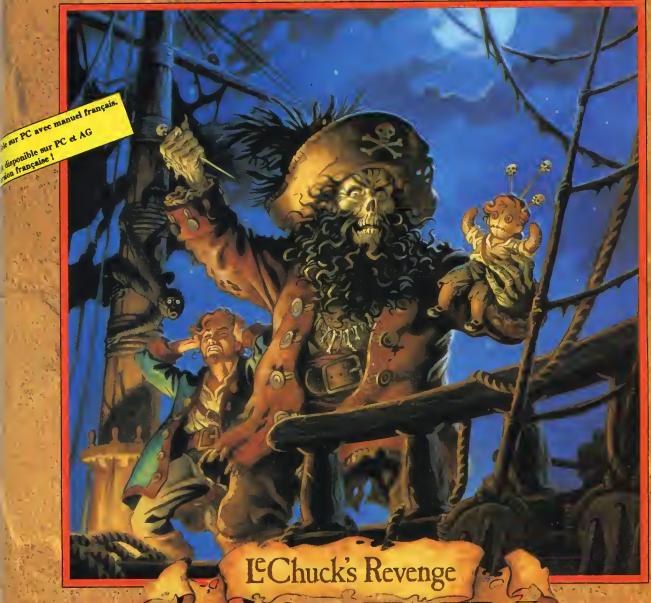
TO STATE

GRAPHISME 15 SO ANIMATION 15 M NOTICE VF 15 M

SON 14 MANIABILITE 16 MINIMUM -



JOUER A LA POUPEE PEUT ETRE DANGEREUX...









"Je pensais en avoir fini avec le fantôme du pirate LeChuck. J'avais tort...Combien de fois ce vieil imbécile obèse pouvait-il mourir? Les autres pirates me disent qu'il n'y a pas d'échapatoire. "Si LeChuck veut ta mort, tu es mort." La légende dit que le trésor de Big Woop donne la clé d'une grande puissance. Je dois le découvrir avant que LeChuck ne me retrouve".

Extraits de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les années sur l'île aux singes"

Caractéristiques:

- graphismes scannés en 256
- Ousis, de la musique reggae intéractive, mec!
 Vous pouvez mourir...de rire!
 Mode "facile"

LucasArts Lucasfilm Games distribué par UBI SOFT 8/10 Rue de Valmy 93100 Montreuil/Bois







SPACE QUESTIN

A peine arrivé d'Androméda, Roger Wilco repart en quatrième vitesse et dimension pour Xenon. Ils sont sans pitié, chez Sierra.



omme nous l'apprend la présentation animée précédant l'histoire, Roger Wilco, poursuivi par la police temporelle, se retrouve à Xenon. Oh, pas le Xenon que nous connaissons tous, mais une ville en ruine, traversée d'émanations toxiques et d'habitants zombifiés. En fait, ce pauvre Roger est dans le futur. S'agit de ne pas traîner ici trop longtemps car le coin semble être envahi d'émanations toxiques, et de plus, la population zombifiée n'est pas des plus accueillantes. Prenez tout ce que vous pouvez, y compris le lapin animé de la pub Duracell, mais laissez tomber

les explosifs qui vous empêchent de

filer par l'égoût. A ce sujet, justement, fouillez bien l'endroit et ressortez par la plaque ronde après avoir récupéré du slim, foncez dans le vaisseau jaune (l'entrée est sous la roue), puis allez dans la base qui surplombe la ville. De là, direction pour Latex Babes of Estros. promenez-vous jusqu'à ce qu'un oiseau vous survole, descendez sur la droite.

Dans le nid, fouillez le cadavre, sautez. Allez, je ne vous en dit pas plus sur la manière d'opérer. Ensuite, vous allez visiter une curieuse Galerie Marchande géostationnaire, vous travestir (jolie blondinette ce Wilco). Attention, il est obligatoire que vous sauvegardiez et conserviez jusqu'à la fin, la partie, juste avant d'acheter une prise de connection pour votre or-







dinateur. Vous comprendrez pourquoi. A part ce défaut, Space Quest N est extraordinaire de drôlene et d'invention, même si parfois les solutions des énigmes sont tirées par les cheveux. Il faut dire que passer d'une époque à une autre -c'est symbolisé dans le jeu par le changement de numéro de la version de Space Quest-est parfois très perturbant. Allez, un autre petit conseil: lorsque vous entrez dans un vaisseau temporel, regardez l'écran de commande. Si celui-ci comporte un code, prenez-en bonne note, le code en question vous permettra de retourner d'où venait l'engin. Bon plan, pendant le jeu, quelques scènes d'action permettent de se dérouiller les touches de curseur: vous pouvez jouer

à Space Chicken, jeu d'arcade stupide, fabriquer des hamburgers au Monolythe Burger (on retrouve d'ailleurs cet aimable établissement dans Jones in the Fast Lane) et faire du Skateboard futuriste. Les deux premiers jeux n'ont aucune incidence sur le déroulement de la partie. En revanche, le Skate vous servira à vous échapper...

testé sur <u>MAC</u> par Moulinex

Graphiquement, c'est superbe lorsqu'on reste en mode petite fenêtre mais un peu pâteux en plein écran. Les animations, elles aussi, se ressentent du changement de taille. A noter que les scrollings sont, dans ce cas, catastrophiques. En ce qui concerne le son, c'est superbe. Sierra oblige, l'ergonomie est impeccable puisque tout se joue à la souris. Pour fonctionner, ce jeu requiert 2 Mo de RAM.

GRAPHISME 16 SON 15
ANIMATION 14 DIFFICULTE 16
NOTICE VF 16 MINIMUM: LECTEUR HD, MAC COULEUR
VU ET DISPO A LA FNAC, disponible sur MACINTOSH, PC.

GOOL GROG TWINS

unk Croc et Funk Croc sont deux jumeaux crocodiles. Depuis toujours nos deux amis s'entendent à merveille.

Funk: Rentre chez ta reum'. Tu veux qu'j'te latte la teuté?

Punk: Vas-y, essaye un peu pour voir. Tu vas encore pleurer maman, comme la dernière fois, quand j't'ai mordu l'oreille

Funk: mmmmnhaaaaa, z'y ave, j'ai même pas pleuré ma reum', tu racontes du popi!

Nos deux héros sympathiques ont une amie, Daisy. Tous les trois ils s'amusent comme des petits fous.

Funk: Laisse béton, Daisy c'est ma pineco à oime.

Punk: Ah! Ah! Laisse-moi rire, t'as vu la gueule que t'as avec ta casquette?

Malheureusement Daisy s'est retirée dans un couvent, et nos deux amis bien sympatiques, oh ça oui, vont tout faire pour la rejoindre. Pour cela, ils devront traverser 60 tableaux remplis de pièges et de monstres. Heureusement, les deux Cool Crocs, qui sont les meilleurs amis du monde, rappelons-le,



s'entraident comme deux frêres qu'ils sont.

Punk: Pousse-moi pas! Tu vois bien qu'il y a un monstre juste devant!

Funk: T'es donbi, t'as les cottecho, je l'savais bien qu't'étais un yartrou.

Punk: Chui pas un trouillard, mais j'ai pas envie de foncer dans ce monstre, c'est tout.

Chaque tableau comporte plusieurs lampes, chacune avec trois ampoules. Pour passer au tableau suivant, les amis Cool Crocs doivent allumer toute les lampes. Et comment on fait pour allumer une lampe? Très simple, on fonce dessus.

Funk: Aïe! l'm'ai cogné sur la peulam. Punk: Ouais! On a fini le tableau, c'est grâce à moi! Daisy sera fière de moi.

Funk: N'importe quoi, c'est pas grâce

Des crocodiles souriants et un peu cinglés se sont laissés enfermés dans les tableaux d'Arcade Masters.

à toi, t'es un yartrou, c'est moi qui ai éliminé les monstres. Pis d'abord Zydai c'est ma pineco j't'ai d'ja dis!

Punk: Recommence pas, ou je t'en met une!

Funk: Essaye pour voir... Chui neucu de voir ass! -PAF-

Punk: Ah! Ah! Ah! Ah! -PAF-



testé sur **Amiga** par Seb

En voilà un jeu mauvais, il en faut bien quelquesuns de temps en temps. Le principe aurait pu être amusant, mais le résultat est sinistre, on s'ennuie à mounir. Les graphismes sont trop petits, il n'ont pas de charme, le jeu est peu maniable, les ennemis sont complètement abrutis et se déplacent au hasard, bref un ratage quasi complet.

GRAPHISME 10 SON 12 INTERET 06 MANIABILITE 11

Disponible sur Amiga.

testé sur PC par Seb

Malgré des fonds, des décors dans les tableaux, assez agréables, Cool Croc Twins ne présente guère d'intérêt. Les tableaux sont inintéressants, les ennemis n'ont aucune tactique et l'action est ultra-répétitive. Et pourtant je suis extrêmement amateur de ce genre de jeux plus ou moins casse-tête avec des plates-formes, des pièces à pousser ou à ramasser.

GRAPHISME 11 SON 12 INTERET 06 MANIABILITE12

Disponible sur PC.

Bientôt ... BIOCK SECTOR Y perdrez-vous votre âme?

Sankhar

3615 LANKHOR

WIZKID



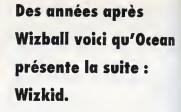
izkid a une sacré tronche, il ne passe pas tout à fait inaperçu. Remarquez, son père, Wizball, avait déjà ce teint vert et cette forme parfaitement ronde, et lui aussi rebondissant un peu partout. Il peut être fier de son fils, lui qui est si fier de son père, le héros, comme il l'appelle. Il y a des années, Wizball avait délivrer tout un monde de la tristesse. un magicien avait dérobé toutes les couleurs, et la nature toute entière était grise. Wizball était intervenu et avait remis les choses à leurs places. Malheureusement, le magicien en question est extrêmement rancunier, et cela fait des années qu'il prépare sa vengeance, qu'il prépare un plan pour enlever Wizball. Il a mis le plan en action hier, et il a marché. Wizkid risque bien d'être orphelin tout-à-coup, il doit vite intervenir.

Le jeu commence dans l'école militaire où Wizkid étudie depuis des an-

nées. Son chef instructeur lui explique les derniers petits détails dont il aura besoin avant de partir combattre tout seul. Wizkid a suivi un entraînement exceptionnel, et maintenant il maitrise de nombreuses techniques de combat. Il peut faire rebondir des briques ou des objets sur sa tête, et les envoyer sur ses ennemis. Il peut saisir des objets entre ses dents, et, en visant bien. il expulse ses adversaires hors de ce monde. Pour cela, il doit d'abord récupérer des options: un nez rouge ridicule pour faire rebondir les objets, et un dentier pour les saisir. Ces options seront cachées dans certaines briques

qu'il trouvera dans les tableaux qui l'attendent.

Tout un tas de mondes loufoques sont sur le chemin qui mène au château de Zark où est enfermé son père. Chaque monde est composé de nom-



airs de musique. Une partition est affichée en haut de l'écran, les notes sont vides et chaque note peut avoir la couleur rouge, jaune, verte ou bleue Quand il tue des ennemis, Wizkid réussit parfois à faire apparaître des bulles de couleur, il ne reste plus qu'à foncer sur la bulle pour délivrer une note de même couleur qui prend sa place sur la portée.

Une fois toutes les notes ramassées, l'air se joue, les notes tombent et provoquent une pluie de pièces de monnaie. Cet argent, Wizkid doit le ramasser, c'est ce qui lui permet d'acheter des objets ou des étoiles supplé-

mentaires (les étoiles symbolisent l'énergie, ilya 5 étoiles par vie, et Wizkid perd une étoile à chaque contact avec un ennemi).

Pour avancer dans le jeu, Wizkid fonce donc dans







breux tableaux où les ennemis abondent et fentent de faire disparaître toute l'énergie de Wizkid. Pour passer d'un monde à l'autre Wizkid doit délivrer des chatons, ces petits êtres

tout mignon lui seront nécessaire pour atteindre le château de Zark. En effet, ce sont les chatons qui rameront dans la barque qui mène sur l'île de Zark.

Pour délivrer les chatons, Wizkid doit jouer des tous les objets des tableaux, en s'arrangeant pour qu'ils rebondissent sur les ennemis, ce qui fait apparaitre des bulles, qui libèrent des notes, qui composent les musiques, qui elles-mêmes font apparaître les chatons. Ensuite, Wizkid passe au monde suivant.

Notre jeune héros ira donc de Sunset Wizovard, aux régions dévastées d'une île contaminée par la pollution, puis Wizkid se rendra sur une prison, et dans un cirque, et dans plusieurs autres mondes bizarres, en passant par le château de Zark.

Les objets que Wizkid achète servent pour les phases un peu plus aventure du jeu. Wizkid peut en effet se transformer, et récupérer des jambes et des bras. Ainsi, il peut manipuler certains objets du décors et,



par exemple, rentrer dans le puits du premier monde. Dans ces phases des énigmes se présentent à lui, et Wizkid doit trouver le moyen de les résoudre à l'aide des objets qu'il a en sa possession.

Des petits jeux plus ou moins étranges peuvent venir en interlude pendant la partie, comme ce jeu proche des mots-croisés où vous devez placer des mots sur une grille en faisant coincider des lettres. Ces énigmes sont en temps limité, et réussir un déficomme celui-là rapporte une somme d'argent tout à fait intéressante.

Wizkid a pas mal de boulot devant lui, les tableaux sont très nombreux et s'enchaînent à l'infini jusqu'à ce qu'il meurt ou qu'il passe au monde suivant. Espérons qu'il réussira à délivrer Wizball avant qu'il ne soit trop tard. luste avant s'il le faut, quelques secondes, pas plus.















testé sur AMIGA par Seb

Les concepteurs de Wizkid ont du se faire sacrément plaisir. Ce jeu est complètement cinglé, loufoque, tordu et surtout amusant. Techniquement, il n'y a pas d'exploit particulier, si ce n'est la présence de beaucoup, beaucoup de sprites en même temps à l'écran, animés, en plus, et certains d'entre eux sont de bonne taille. Les graphismes sont très colorés et bien dessinés. Le personnage est parfaitement maniable et l'action est fluide.

Wizkid est un jeu étrange tout de même. Ce n'est pas un casse-tête, ce n'est pas un jeu d'arcade, pas vraiment un jeu d'aventure, juste un jeu bizarre. Passer d'un tableau à l'autre n'est pas vraiment difficile, le joueur est très libre, et rapidement, sans s'en rendre compte, on est pris dans le jeu, et on reste accroché pendant de nombreuses parties de suite.

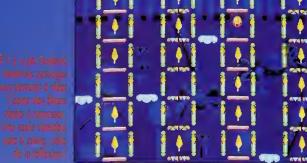
Chaque monde est accompagné par une musique différente, à chaque fois de très bonne qualité sonore, avec parfois de petites digits. Des bruitages sont là aussi pour vous guider et vous informer sur la progression des évènements. Quand le joueur termine une partition, la musique représentée est réellement jouée, à chaque fois c'est une petite musique extrêmement connue de tous.

Une suite qui perpétue bien l'ambiance du premier épisode, créant un soft amusant, prenant et inclassable.

GRAPHISME 15 SON 16
ANIMATION 15 MANIABILITE 17
Disponible sur Amiga.

BUMPYS

La star du bond, ce n'est pas James, mais c'est chez Loriciel!



u'est-ce que Bumpy's...? Bumpy, c'est une petite sphère orange, tout droit échappée de Roland-Garros semble-t-il, qui a pour habitude de rebondir tout le temps sans jamais s'arrêter, faisant à chacun de ses "pas" un bruit du genre "schpong! schpong!". Pour cette petite boule, la mission est simple, parcourir un centain nombre de tableaux répartis sur neuf mondes et d'y collecter les diverses friandises et cadeaux qui se trouvent éparpillés un peu partout. De plate-forme en plate-forme, avec force bonds et rebonds, Bumpy devra traverser des tableaux entiers truffés de pièges. N'allez pourtant pas croire qu'il s'agisse d'un stupide jeu d'action! Oh! que non comme l'a si

bien dit Tarzan en appelant son ani-

mal familier favori, Cheeta, Pour fran-

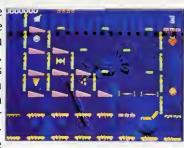
chir tous ces tableaux, il va falloir ré-

fléchir! Si le mot réfléchir vous choque

-ce qui peut arriver surtout en plein

mois de juillet-remplacez le par "briller en faisant montre d'une intelligence hors du commun", car des neurones, il va en falloir, surtout dans les derniers niveaux où l'on passe des heures entières à chercher le moyen de passer sans mourir ou à se retrouver bloqué, auquel cas il ne

reste que le suicide! Les pièges rencontrés seront de nature diverse. Il y aura, entre autres, des poutres glissantes, des téléporteurs vous projetant sur des pointes, des passages à sens unique, des plates-formes qui se désintègrent dès que vous y avez rebondi, ou encore, d'autres platesformes ayant la bonne idée de n'apparaître que lorsque vous arrivez dessus! Vous le voyez à ce bref aperçu de la situation, la variété ne manque pas! Imaginez le nombre de situa-



Les dangers peuvent aussi se pésenter saus la farme de pelits manstres volants. Un seul cantact aveceux et vaus pouner reprendre le tobleau de A à Z.

tions réalisables! Plus de quarante sortes de poutres, horizontales ou verticales! Côté manipulation, vous décidez de la hauteur du rebond et de sa direction, si direction à prendre il y a. Eh oui! Il faudra aussi de bons réflexes pour ne pas tourner au mauvais moment et se ramasser le nez sur une planche de pointes! Si tout cela est encore trop facile pour vous, vous pourrez, en fonction du niveau de difficulté, accroître la vitesse de la balle qui, rebondissant de plus en plus vite, vous

laissera de moins en moins de temps pour effectuer vos manoeuvres. Côté réflexion, ça risque d'être de la formule 1!

La précipitation ne sera certainement pos le meilleur mayen de s'en sortir, l'essentiel étant de repérer le chemin le plus sûr. Décampasez vatre temps ainsi : 50% de réflexian, 50% d'action.



testé sur 🔑 🧲 par T.S.R.

Face aux Eternam, Dune, Ultima Underworld et autre Epic, voici un sympathique jeu d'action/ réflexion qui, sans prétendre rivaliser avec les jeux précédemment cités, ne s'en tire pas si mal que ça. Le principal atout de ce jeu est peutêtre sa simplicité. Simplicité qui se retrouve aussi bien au niveau des graphismes, de la bande sonore, des principes du jeu en lui-même, qu'au niveau de la manipulation. Cette sobnété générale permet à ce jeu de se mettre à la portée d'un public bien spécifique qui se compose des moins de 12 ans, des plus de 30 ans et des (hélas, trop rares) joueuses

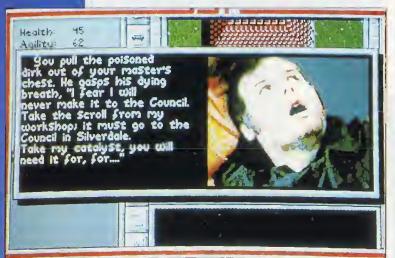
qui sauront apprécier l'aspect de réflexion posée qu'apporte le jeu. De difficulté croissante, et cela, de manière très progressive, Bumpy's possède toutes les caractéristiques du jeu destiné à "l'apprenti joueur". C'est comme ça, il faut bien commencer un jour! Quant à tous les autres, ceux habitués aux aventures hautes en couleurs d'un Monkey Island II, d'un EOB2 ou même encore d'un Humans, bref, tous ceux qui aiment en avoir plein la vue et plein les oreilles, il y a peu de chance qu'ils se laissent séduire par un jeu qui n'a que le défaut de ses qualités: son excessive sobriété.

いけんけん

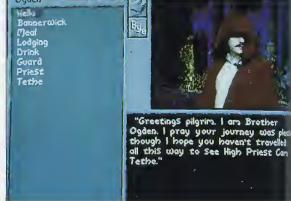
GRAPHISME 11 SON 12
ANIMATION 12 MANIABILITE 16
Disponible sur PC, CPC et ST.



PROPHECY OF



Même si l'on regrette le style Beholder, ce nouveau SSI est beaucoup plus beau que le précédent.



n début de partie, vous allez rendre visite à votre Maître afin de tirer de lui l'enseignement permettant de devenir un grand magicien. Hélas! Alors que vous arrivez non loin de sa demeure perdue dans les bois, et qu'il s'avance sur le pas de la porte pour vous accueillir, un personnage surgit de l'ombre et lui lance un stylet empoisonné. Vous vous précipitez à sa rescousse mais il est déjà trop tard et le poison imprégnant la lame a fait son oeuvre. Le Maître meurt dans vos bras après vous avoir confié un parchemin. Il s'agit du Manuscrit de la prophétie de Berrin. Ce texte,

qui traite d'une légende ancienne, prétend que l'ombre va bientôt s'abattre sur votre monde. Vous devez à tout prix le remettre au Conseil de Silverade avant qu'il ne soit trop tard. Naturellement, il ne s'agit là que de la première partie de l'histoire, car une fois l'objet amené à destination, le Conseil des Magiciens vous confiera une mission encore plus périlleuse puisque vous devrez vous-même combattre l'Ombre qui les tient sous sa domination...

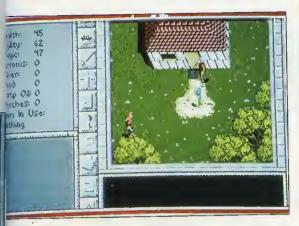
Bénéficiant d'une présentation plus ergonomique (voir fiche technique), ce logiciel vous permet de contrôler un seul personnage. Les combats, plus dynamiques, gagnent en détails mais surtout, l'aventure gagne en profondeur car en de nombreux lieux, il sera possible de converser avec des PNJ. La magie permet de lancer douze sorts différents. C'est peu, mais avec l'expérience, nous savons tous qu'il n'est pas nécessaire d'en posséder beaucoup plus, d'autant que parmi ceux-ci, on trouve quel-

ques originalités: Lamia par exemple, qui vous permet de prendre et garder des points de vie à votre adversaire ou Memoria et Repeter, le premier consistant à laisser une marque magique dans un lieu afin de pouvoir, à l'aide du second, s'y téléporter par la suite. Naturellement, en début de partie, vous n'avez aucun sort et c'est seulement pendant la quête, que la découverte de scroll ou la rencontre de personnages vous permettront d'en acquérir.



いいいいい

THE SHADOW









testé sur PC par Moulinex

A l'époque de Eyes of Beholder, SSI -se disait-oncommençait à faire de bons logiciels. Survint ensuite une sombre période, d'autant plus affligeante quand on connaissait leurs capacités. Heureusement, Prophecy of the Shadow est une petite révolution puisqu'à la présentation habituelle ont été rajoutées de nombreuses scènes dynamiques digitalisées, parfois animées. Ce jeu, qui vous permettra de jouer une cinquantaine d'heures, est, de plus, assez différent du reste de la production car la fenêtre affiche un décor dans lequel le personnage se déplace en simili 3D, en vue de haut. Graphiquement, la qualité d'affichage est bonne et rappelle Ultima V et VI. La vitesse de déplacement, hélas, est un peu lente et la souris ne se déplace pas assez rapidement. Côté son, rien à redire, on a droit au panachage habituel de musiques Adlib et de sons digitalisés. A propos de musique justement, même remarque qu'en ce qui concerne Epic, c'est un pompage intégral: crédité au nom de Deane Retting (avec remerciements à Creative Lab!), le morceau de

Prophecy est en réalité "La Grande Porte de Kiev", tiré des "Tableaux d'une Exposition" de Moussorgsky, musicien classique réaliste classé dans les "Modernes" (fin du 19ème). Si l'on était au Monde de la Musique, j'en aurais profité pour vous dire que "Tableaux..." a été réorchestré par Ravel mais je ne le ferai donc pas. Sérieusement, je trouve assez minable de la part d'éditeurs de logiciels de pirater des morceaux de musique sans citer l'auteur, sous prétexte qu'ils sont du domaine public. Cela dit, n'en profitez pas pour pirater à votre tour, ce qui est mal l'est pour tous. Ce que je peux être moraliste quand je m'y mets!

L'ergonomie du jeu, excellente, utilise pleinement les capacités de la souris et tandis que les ordres courants se font en cliquant directement (déplacement, combats), une barre d'icone permet d'ouvrir les portes, de lancer des sorts, etc. Bref, voilà un renouveau dans la continuité qui devrait relancer l'intérêt pour les jeux SSI, intéressants jusqu'alors, mais préhistoriques dans leur présentation.

GRAPHISME VGA 15 ANIMATION 14 NOTICE VO 12 SON S.BLASTER PRO 16
DIFFICULTE 17

TAILLE: 8 Mo



BARGON ATTACK

EDITEUR:COKTEL VISION
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 17
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC, ST

Les Bargons attaquent la terre et vous ne pensez qu'à jouer ? Il faut dire que Coktel fait tout pour ça.

Les Bargons, qui se sont introduits sur la terre par le biais des jeux vidéo, envahissent tous les médias. Chaque fois qu'un joueur perd une partie, un Bargon en profite pour "prendre la voie" et débarquer. Dans ce jeu, vous incarnez un joueur s'étant rendu compte du complot. A vous de le déjouer. Graphiquement, cette ver-

sion est assez jolie. Hélas (c'est surtout la faute de l'Amiga), les déplacements des personnages et même du curseur sont lents. La bande son, superbe par moment, est très discrète pendant le jeu. Reste le scénario. assez original, et l'interactivité du jeu, proche du système Sierra et compagnie, qui permet à l'utilisateur de progresser dans la partie, de façon très intuitive en utilisant la souris. Comme à son habitude. Coktel a apporté le plus grand soin à la conversion d'un de ses produits. Bonne nouvelle, enfin, la grille de protection est dorénavant agrafée et pliée comme un petit carnet, beaucoup plus pratique que l'ignoble poster.

GRAPHISME: 15 SON: 15 ANIMATION: 14 DIFFICULTE: 16

VERDICT:90%



GLOBAL EFFECT

EDITEUR:MILLENIUM

TESTE PAR MOULINEX SUR PC

DEJA TESTE DANS JOY N° 26

DISPONIBLE SUR AMIGA, PC

Amis mégalomaniaques, Millennium vous permet d'étancher votre soif de pouvoir.

"Car je serai demain, le maître du monde/entre mes doigts déjà, tourne cette mapemonde". Si je cite le poète (Au Bonheur des Dames, album "Halte Là"), c'est que ce jeu va vous permettre de gérer tout et même plus. En début de partie, après avoir choisi de créer votre monde, ou bien commencé un scénario prenant le train de l'évolution en route (période glaciaire,

forêt primaire, etc.), vous voilà à pied d'oeuvre. Comme dans les divers "Sim", vous commencez par construire votre ville en la dotant d'un système de production d'énergie compétitif. Le détail a son importance car Global Effect s'attache de très près au pro-

blème écologique. On pourait croire qu'il suffit de surveiller l'environnement pour être débordé mais ce serait faire injure à Millennium qui propose, en plus, dans le jeu, de surveiller les populations puisque le logiciel gère également les conflits armés qui ne manqueront pas de survenir au fur et à mesure de l'évolution des hommes, le nec plus ultra consistant en la maîtrise de l'arme nucléaire. Brrr, c'est pas joyeux mais quel jeu passionnant!

GRAPHISME VGA: 17 ANIMATION:-SON SBLASTER PRO: 13 DIFICULTE: 18

VERDICT :



EYES OF BEHOLDER II

EDITEUR:SSI
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 19
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

C'est le deux et il est mieux que le un. C'est aussi un jeu SSI.

Selon la formule consacrée, yep! Reprenant le présentation 3D de EOB I et, par là même, non, par là, celle de Dungeon Master, EOB 2 commence dans une forêt sombre. Vous dirigez une équipe importée du premier épisode ou créée de toute pièce. Au loin, se profilent les lugubres tours du temple de Darkmoon. Bref, la promenade en plein air sera de courte durée. A l'intérieur des souterrains, on retrouve la même ambiance que dans le premier volet mais, naturellement, les monstres et les énigmes à résoudre sont bien plus tenaces. Il faut dire que le premier volet, à part la rencontre avec le Beholder, était un peu trop simple. Ici, rien de tel et il faut véritablement se tordre les méninges pour espérer arriver en bon état à la fin de l'aventure. Heureusement, il est possible, en cours de route, d'enrôler des personnages supplémentaires. Techniquement, rien à redire: c'est beau, rapide et pratique. Yep! vous dis-je.

GRAPHISME: 16 ANIMATION: 16
SON: 16 DIFFICULTE: 17

VERDICT:93%





MONKEY ISLAND 2



EDITEUR: LUCASFILM GAMES

TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 23
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

l est de retour et pas content du tout. Lucasfilm Games a réincarné LeChuck

Au risque de me répéter, Guybrush Threepwood, que vous incarnez, est décidément le héros le plus crétin du monde. Rastignac de la capitainene, il souhaitait devenir pirate dans le premier volet de Monkey. C'est chose faite mais comme on ne se refait pas, au lieu d'avoir dissout le spectre du pirate LeChuck, notre abruti préféré l'a purement et simplement réincamé. Du coup, il va falloir échapper à la vengeance du méchant et trouver le moyen de le détruire, cette fois-ci plus proprement. Il paraît qu'un trésor caché sur Big Whoop...

Toujours aussi drôle, ce jeu monstrueux tenant sur 11 disquettes est graphiquement un peu moins beau que le premier volet. De plus -ou plutôt de moins- l'animation est relativement saccadée.

La bande son, en revanche, est superbe. De toute façon, ce jeu est suffisamment passionnant (et attendu) pour que l'on passe outre ces petits désagréments. Et en plus, ça toume sur A 600.

GRAPHISME: 16 SON: 17 ANIMATION: 16 DIFFICULTE: 16

VERDICT: 92%

MEGALOMANIA

EDITEUR: UBISOFT TESTE PAR MOULINEX SUR PC

DEJA TESTE DANS JOY Nº 19 DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

C'est indéniablement inspiré de tas de jeux supers: Simtruc, Powerchose, Popumachin et Civilizashmurtz (qui lui-même...). Heureusement, c'est également indéniablement réussi d'autant que legraphisme 256 couleurs rehausse le jeu. En ce qui conceme la bande son, je ne peux pas vous dire grand chose, la version testée n'étant pas



finalisée à ce niveau. Ou'importe, le jeu reste toujours aussi passionnant. Vous allez devoir faire évoluer votre peuple et aussi conquérir différents temtoires, symbolisés par des îles de plus en plus grandes. Chaque île, qui symbolise une époque, fait le double de taille de la précédente. En début de partie, vous jouez contre un adversaire dirigé par la machine. Même si la tactique est importante, plus le temps passera et plus vous devrez maîtriser la technologie pour espérer réussir. Seul défaut, le jeu est assez lent, le logiciel "réfléchissant" longtemps entre chaque commande.

GRAPHISME VGA: 17
ANIMATION: -

SON : -

DIFFICULTE: 17

VERDICT: 92%



SPACE CRUSADE

Editeur: GREMLIN Testé sur ST par Seb. Déjà testé sur Amiga dans Joystick N°25



Depuis quelque temps, de nombreux vaisseaux perdus et abandonnés débarquent dans nos régions de la galaxie. En général, ces vaisseaux ont subi des attaques d'Aliens, l'équipage a été massacré et le bâtiment part à la dérive ou rentre

à la maison, grâce à un pilotage automatique d'urgence qui s'est déclenché tout seul. Le problème, c'est qu'il n'est pas rare que des Aliens soient encore à l'intérieur, ce qui est très dangereux, car ils risquent

d'attaquer d'autres de nos vaisseaux croiseurs qui passent sans arrêt dans la région. Des brigades spéciales ont été créées pour ce genre de situation, ce sont les Space Crusade, composées de Space Marines. Le joueur dirige un commando de 5 Space Marines, il devra les guider de mission en mission à travers tous les vaisseaux truffés d'aliens qui l'attendent. Reprenant exactement le principe du jeu de plateau du même nom, ou celui d'Hero Quest que vous connaissez peut-être sur micro, Space Crusade n'est pas un jeu d'arcade, comme son scénario pourrait le laisser croire. On se trouve plutôt face à un jeu de stratégie. Le terrain à explorer est composé de couleurs, de portes, de salles plus ou moins vastes. Sur le sol sont dessinées des cases, ce sont elles qui régissent vos déplacements. Chaque camp, les Space Marines et les Aliens jouent à leur tour. Il est possible de se déplacer, de

tirer, de combattre au corps-à-corps ou d'utiliser une arme spéciale (comprenant, entre autres, un radar qui vous informera sur la présence d'aliens à proximité). Les ordres sont donnés grâce à une vue de dessus, tandis que les combats sont résolus par l'ordinateur en affichant une vue en 3D isométrique animée.

Sans un monstre de technique, pas d'esbrouffe, de scrollings dans tous les sens, d'animations incroyables, Space Crusade est suffisamment bien réalisé pour être agréable, et propose des scénarios et un jeu global au très fort intérêt. En fait, les amateurs du genre devraient adorer, surtout si vous pratiquez déjà le jeu de plateau.

GRAPHISMES: 14 SON:13

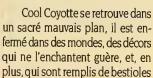
ANIMATION 14
MANIABILITE: 16

VERDICT: 84%

FIRE AND ICE

Editeur: RENEGADE Testé sur ST par Seb.

Déjà testé sur Amiga dans Joystick No 27



plus, qui sont remplis de bestioles qui lui veulent du mal. Pour partir et rejoindre des contrées plus tranquilles où il pourra dormir paisiblement, Cool Coyotte doit trouver six morceaux d'une clé, dans chacun des niveaux de chaque monde, puis il doit trouver la serrure qui lui ouvrira la porte de la liberté. Pour lutter, Cool Coyotte peut tirer sur ses ennemis, dans le premier monde, par exemple, le monde des glaces, Cool

Coyotte lance des glaçons sur ceux qui tentent de l'agresser; ses ennemis sont alors gelés sur place et Cool n'a plus qu'à leur foncer dessus pour les réduire en miettes. Certains de ses ennemis lâcheront justement un morceau de clé. Pour mieux se battre, Cool peut être assisté par un bébé Coyotte, qui le suit alors partout. Celui-ci ne craint pas le contact avec l'ennemi et tire quand vous tirez, ce qui vous donne une puissance accrue. De plus, si vous réussissez à faire atteindre la sortie du niveau au bébé coyotte, un bonus très intéressant vous sera attribué. La difficulté est simple, le bébé met plus de temps à avancer et vous devrez parfois l'attendre. Fire & Ice est un excellent jeu de plates-formes/ arcade. L'action y est rapide, le personnage est maniable et les tableaux sont vastes et intéressants. Chaque monde propose des décors, des sprites et des énigmes différents, vous

évoluerez du monde des glaces au château écossais, en passant par l'amérique du sud ou le monde sous-marin. Les animations des personnages sont amusantes, fluides et bien réalisées; on regrettera la taille un peu réduite de l'écran de jeu, réduction décidée pour une meilleure fluidité du programme.

Un très bon programme, l'un des meilleurs du genre sur ST.

GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 16 MANIABILITE: 17 SON: 15

VERDICT: 95%



THE ADDAMS FAMILY

Editeur: OCEAN Testé sur ST par Seb. Déjà testé sur Amiga dans Joystick No 27.

La famille Addams vient de prendre un sacré coup. Morticia, la mère, Pugsley et Wednesday, les enfants, granny, la grand-mère, Fester, l'oncle et La chose, la main domestique; tous ont été enlevés. Dans la monstrueuse demeure, il ne reste plus que Lurch, le majordome, qui attend en jouant du piano et Gomez, le père de famille. Bien sûr, vous allez diriger Gomez et bien sûr, vous devrez parcourir d'immenses tableaux remplis de sales bestioles pour délivrer les ado-

rables individus qui composent votre belle famille jadis si heureuse. The Addams Family est un jeu de platesformes excellent à plus d'un titre. Les graphismes sont très beaux, surtout les décors, et les sprites mignons et bien animés. Le jeu est extrêmement intéressant, avec ses très nombreux tableaux, tous immenses et remplis de passages secrets, son action incessante, vous n'arrêtez jamais de sauter sur les têtes des ennemis pour les éliminer.

On regrettera tout de même le scrolling non continue et affichant les nouvelles portions d'écrans par blocs d'un tiers de l'écran environ, dommage. Par contre, pour ce qui est des musiques et des bruitages, rien à redire. Si vous aimez les jeux de plates-formes, vous êtes obligé d'aimer Addams Family, le meilleur jeu de plates-formes que je connaisse sur ST.

GRAPHISMES: 18 ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17 SON: 16

VERDICT: 97%



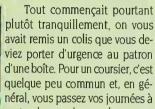






D GENERATION

Editeur: MINDSCAPE Testé sur Amiga par Seb Déjà testé sur PC dans Joystick N°26



porter des enveloppes dans toute la ville. Vous vous êtes donc glissé dans votre Jet-pack, et hop, direction le toit du bâtiment où se trouve Derrida. votre client. En fait, les choses se compliquent très rapidement: pour on ne sait quelles raisons, le système de sécurité de l'immense building où vous venez d'atterrir est complètement détraqué. Les robots, les systèmes de sécurité, les lasers et les champs électriques qui doivent normalement s'occuper d'éventuels cambrioleurs. se sont retournés contre les employés de la société. D'ailleurs, vous ne tardez pas à tomber sur l'hôtesse d'accueil qui s'est planquée sous la table de son bureau, tandis qu'un canon laser tourne dans la pièce et arrose copieusement ceux qui passent dans son champ de vision. Le jeu est donc installé. Vous devez, d'une part porter le pli au dernier niveau de sécurité où se trouve Demida, et d'autre part, délivrer tous les employés terrifiés. D/generation est divisé en plusieurs niveaux de sécurité. vous devez, pour passer de l'un à l'autre, trouver une carte magnétique spécifique. La vue en 3D isométrique rappelant un peu toute cette génération de jeux 8 bits d'il y a quelques années, est de très bonne qualité. Les animations des personnages, la maniabilité, tout pousse à vous laisser collé à votre ordinateur. Les pièges qui vous attendent dans chaque salle sont de plus en plus tordus, diaboliques. Vous devrez manipuler des boutons, des leviers, vous devrez découvrir des objets, des armes, pour éliminer les robots ou les boules monstrueuses qui s'avancent vers vous. Au fur et à mesure de votre avancée, vous récolterez des informations supplémentaires, informations qui vous éclairciront sur la cause de cet accident étrange survenu dans le bâtiment. Vous pourrez ainsi consulter des terminaux d'ordinateurs. ou dialoguer avec les employés terrifiés de la société.

GRAPHISMES: 16 MANIABILITE: 15
SON: 16 ANIMATION: 16
VERDICT: 92%

POWERMONGER

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS TESTE DANS JOY N° 10 SUR AMIGA TESTE PAR MOULINEX SUR PC

Chic alors, retour d'un grand hit de Electronic Arts sur notre PC préféré.

Lorsqu'on quitte une machine (mon brave Atari en l'occurence), il est certain jeux que l'on regrette. Powermonger est de ceux là et à mon avis, je ne pense pas être le seul dans ce cas. Bref, revoilà ce superbe jeu de stratégie en 3D. Dans ce jeu, vous êtes le chef militaire d'un groupe d'hommes. En leur donnant des ordres, car ces crétins sont incapables de se débrouiller sans vous, on leur fait conquérir des villages, des fermes isolées et on leur permet aussi de progresser: il est possible. lorsqu'une forêt n'est pas trop éloignée, de leur faire construire des armes. Il faut aussi veiller à ce qu'ils disposent de toute la nourriture nécessaire à leur survie car les hivers sont rudes dans le coin. Quoi ? Hivers ? Oui, car dans ce jeu, les

saisons défilent : on voit la neige tomber, les arbres perdent leurs feuilles; au printemps, des oiseaux qu'il est possible de chasser se promènent, etc... Lorsque tous les endroits d'une île sont conquis, vous pouvez allez vers une autre île et recommencer. Plus on avance, plus c'est difficile. Hélas, plus c'est répétitif : Powermonger est le genre de logiciel auquel on joue des heures et des heures jusqu'à l'overdose.

GRAPHISME VGA: 13 SON: 15 ANIMATION: 16 DIFFICULTE: 15 NOTICE VO: 14

VERDICT: 91%



LAST NINJA III

Editeur: SYSTEM 3 Testé sur ST par Seb. Déjà testé sur Amiga dans Joystick N°21

On ne sait pas si c'est la foi en un monde meilleur qui le pousse, mais notre ami le Demier Ninja vient de repartir pour lutter contre le mal. Cette fois, le mal est, effectivement très méchant, et le grand prêtre qui envoie ses ondes négatives dans tous les sens ne souhaite que mort et désolation pour tous. Notre ninja va donc traverser les éléments terre, air, feu, eau et non-élement pour atteindre le grand prêtre lui-même et tenter de lui foutre une volée. Dans chaque niveau, le ninja doit trouver un parchemin puis aller combattre le gardien de la porte qui mène au niveau de conscience suivant.

Partout, sont cachés des objets de toutes sortes; vous pourrez les ramasser, les utiliser directement, ou bien les assembler pour fabriquer d'autres objets



qui vous serviront énormément. Le mode de visualisation de Last Ninja III est le même que dans les épisodes précédents, mais avec un système de contrôle beaucoup plus agréable et maniable, il faut juste quelques minutes de pratique pour maîtriser la chose. Les niveaux sont composés de nombreux écrans qui se succèdent par affichage, pas par scrolling, et sont souvent occupés par des ennemis qui se font une joie de s'approcher de vous pour vous frapper un petit peu, ou même beaucoup. Mélange d'aventure, avec les objets à trouver et à fabriquer, et d'arcade avec tous les combats, Last Ninia III est tès intéressant. De plus, les graphismes sont très niches, surtout les décors, et les animations des personnages bien décomposées. On appréciera, en outre, l'introduction entièrement graphique et musicale qui met en action notre ninja en train d'escalader une muraille pour aller étrangler un garde; mais on regrettera l'imbécillité des ennemis pendant le jeu. Par exemple, si vous vous tournez vers une sortie et qu'un ennemi se trouve à un mêtre de vous, il n'est pas rare de le voir se tourner face au mur en tentant d'avancer à travers ce dernier, alors qu'il ferait mieux de venir vous taper dessus, non?

GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 16 SON: 15 MANIABILITE: 15

VERDICT: 87%

DUNE

LE MEGADOSSIER

Lorsque le créateur d'univers Franks Herbert écrivit son bouquin, il ne se doutait pas que ses personnages prendraient un jour vie sur l'écran d'un ordinateur. Véritable gageure en raison de la complexité de l'histoire, Dune -le jeu- s'attache à recréer le combat opposant les Atreïdes, que vous incarnez en la personne de Paul, et les Harkonens, gérés par l'ordinateur.

DUNE



Comme le roman, qui mène de front le "destin" personnel de Paul et celui de tout un monde, Dune est un équilibre parfait d'aventure et de stratégie, se fondant au fur et à mesure de la progression en un gigan-tesque wargame. Ce principe de "destinées" Egalement appelée Arrakis ou "planète de sable". Dune est le seul endroit où l'on peut trouver la substance la plus précieuse de tout l'univers, l'Epice.

Météo: Pas de précipitations. Quelques indigênes, les Fremens, vivent cachés dans le désert.

Dune, le désert recouvre toute la

d'abord paralèlle qui interagissent progressivement jusqu'à fusionner, fait sans aucun doute, penser à l'articulation du roman dont les en-têtes de chapitres, tirés d'un ouvrage fictif appartenant à la mythologie des personnages (Livre du Bene Gesserit) trouvent également un écho dans le destin de Paul qui, lui aussi, fusionnera littéralement avec son monde

par la suite (L'empereur Dieu de Dune, non traité dans ce logiciel). Mais trêve de papotages, commençons cette exploration qui vous permettra de progresser de façon optimum sans vous gâcher le plaisir de jouer.





Le début de la partie vous permet de prendre le logiciel en main. Explorez le palais et parlez avec tous les personnages. Ecoutez les conseils de Dame Jessica (il faut toujours écouter sa maman) et rendez vous à votre premier Sietch. Une fois sur place, contactez Gurney Halleck. C'est lui qui pourra entraîner vos hommes de façon efficace.

CHARISME = 100

LA STRATÉGIE

Le jeu Dune est composé de 3 phases principales, plus la phase finale. Naturellement, il ne s'agit pas de coupures et en réalité, rien ne vous empêche d'essayer votre propre méthode. Pourtant, l'expérience (et les programmeurs) aidant, on peut, sans se tromper, suivre la stratégie dans l'ordre suivant.



I - EXPLOITATION DE L'ÉPICE

Dès que vous aurez rencontré les Fremens, commencez l'exploitation intensive de l'épice et ce, jusqu'à ce que Stilgar, le leader Fremens, se joigne à vous. A partir de ce moment, les sites d'exploitation tourneront tout seuls. Pour trouver de l'épice, vous aurez besoin du concours des prospecteurs. Ceux-ci se trouvent dans Sietch du milieu au-dessus du

palais, on les repère facilement car ils ne souhaitent pas extraire l'épice. Surveillez-les de temps en

temps car une fois le site découvert, ils arrêteront de travailler. On les découvre facilement car dans ce cas, ils ne bougent plus sur la carte. Dès que vous commencerez à avoir des visions, ils continueront leur exploration sans votre concours. Les zones obscures sur la carte contiennent de l'épice.

CONSEIL: Les gisements d'épice les plus riches se trouvent au sud. Pour rentabiliser cette mane, les équipes méridionales devront posséder une moissonneuse. Hélas, on n'a rien sans rien et les vers, attlrés par le bruit, risquent de détruire vos hommes. Il faudra donc adjoindre à ces équipes un Orni.



1848 Jour sur DUNE



SE MILITAIRE.
Stilgar vous "cautionne", ase militaire et entraînez

immédiats du comportant 5 Sietch, st de regrouper les mmes aun qu'un maximum profite de an raînement de Gurney.



3 - ECOLOGIE.
L'un des rêves des Fremens est aride d'Arrakis. Cette phase de l'eau son par des bulbes, prévoir de l'eau. Si von Sietch sans réservoir, monter

CONSEIL: Utilisez les para la Harkonens (ils abander du plantes). Comme la 1/2 du sud au nord, planter palais.



Liet Kynes





4 - PHASE FINALE

Lorsque tous les forts sont tombés, vous pouvez attaquer les Harkonens dans leur fief. A l'aide de Tufir Awak, entourez l'adversaire avec 10 000 hommes.

CONSEIL: attendez que le bouclier tombe et que les Harkonens se rendent pour pénétrer dans le palais.













Dans les villages, vous trouverez des contrebandiers. Ce sont eux qui vous vendront le matériel. Le premier nom permet de situer la zone dans laquelle se trouvent les villages en question. Afin de ne pas gâcher le suspense, je n'ai pas parlé des atomiques. Disons qu'ils se trouvent exclusivement dans un village de contrebandiers situé au sud du palais...



ARRAKEEEN-PYONS: Moissonneuse, Orni. **HAGA-PYONS:** Moissonneuse, Orni. SIHAYA-PYONS: Moissonneuse, Orni, Krys. TSYMPO-PYONS: Orni, Krys. **OXTYN-PYONS:** Moissonneuse, Orni. TUONO-PYONS: Orni.





D'un village de contrebandier à l'autre, les prix varient mais volci, en kilo d'épice, ce que vous coûtera le matériel de départ au prix moyen. Comme le montre le deuxième prix après marchandage, il est benéfique de discuter.

ORNITHOPTERE: 1600 Kilo 1400 Kilo MOISSONNEUSE: 1000 Kilo 880 Kilo KRYS: 300 Kilo 270 Kilo

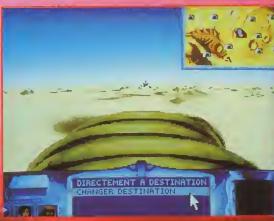
CONSEIL: le premier contrebandier rencontré vous donnera un Orni. Utilisez-le pour les gisements d'épice.





Alors que le sud du palais est riche en épice, le nord est riche en émotions. Plus vous monterez vers les Harkonens, plus les forts seront difficiles à prendre.

CONSEIL Dès que vous aurez rencontré Stilgar, ne tardez pas à lancer des Harcelez les Harkonens sans iamais leur laisser de répit. Mettez 1000 hommes par troupe et donnez à chacune d'elles un atomique, dès que possible.



MORAL

Le moral est important pour vaincre. Afin de le faire monter, chevauchez un ver. Conseil: chaque fort pris remontera le moral de TOUS les Fremens vivant sur Dune.

EAU DE VIE

Dès que le premier réservoir est construit, Stilgar vous propose de boire de l'eau de vie (mélange tiré de l'épice).

CONSEIL: attendez que Dame Jessica vous dise de le faire (cela correspond à un charisme d'environs 50.)









VISIONS

Lorsque l'eau de vie commence à faire son oeuvre, une visite dans la chambre du palais comportant un miroir vous permet

d'admirer le premier effet visible de l'épice: le bleuissement des yeux. Comme effet,

je trouve que c'est plus sympa que la pupille dilatée. Plus le temps passe et plus vous pouvez envoyer et recevoir des messages lointains.



CONSEIL: Dès qu'une vision de bataille gagnée apparait, rendez-vous sur place. Vous pourrez soit délivrer des Fremens, soit faire à votre tour des prisonniers qu'il sera possible de questionner.

En cours de partie, des visions montrant des Fremens malades vont vous arriver. Envoyez immédiatement Chani pour les soigner, faute de quoi l'épidémie (provoquée par les Harkonens) risque de s'étendre.

LEMPEREUK

Lorsque vous envoyez de l'épice, mieux vaut donner plus et ce dès le début du jeu; mis en confiance, l'Empereur espacera ses demandes et les retards d'un ou deux jours seront tolérés. En revanche, si vous envoyez moins, les Sardaukars de l'Empereur attaqueront au bout de deux fois et la partie s'arrêtera là.

N'en faites pas trop non plus. Une bonne proportion est d'envoyer moitié plus, voire le double, mais jamais plus du double. C'est surtout au début de la partie que ces rapports avec l'empereur seront primordiaux car par la suite, les livraisons d'épice ne poseront plus de problème.













DUNE



PRÓDUSTIÓN D'EPICE

Si Duncan Idaho vous informe que la production est stable ou en très légère baisse, tout baigne. Enfin, façon de parler car l'eau n'est pas encore là.

- LEXIOUE ----



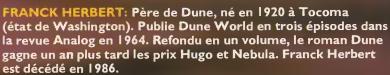
ESPIONNAGE

Si un espion rend son rapport, ne cardez pas trop à attaquer. Toutefois, attendez un peu, vous saurez ainsi de combien d'homme la forteresse dispose.



ARRAKÍSI surnommée "Dune" à cause de son aridité, cette planète est l'enjeu de nombreux pouvoirs en raison de la présence de gisements d'épice.

contrebandlers: peu recommandables, ces personnages vous vendront des ornis, des moissonneuses et des armes.



Sur Terre, trois millions d'exemplaires de son roman Dune ont été vendus à ce jour.





BULBES: s'ils sont plantés près d'un piège à vent, ils produiront une végétation permettant de refertiliser la planète.

CRYO: le but de de ce studio de création est de promouvoir, à l'étranger, des produits fabriqués en france. DUNE, LE JEU: Direction: Philip Ulrich - Réalisation: Rémi Herbulot - Production: Jean Martial Lefranc - Graphisme et Animations: Jean Jacques Chaubin/

Didier Bouchon / Sohor Ty Programation: Rémi Herbulot / Patrick Dublanchet - Musique et sons: Stéphane Pick - Musique CD composée par Stéphane Pick / Philip Ulrich. (Que des bons).

VOIR CARTÉ DE DURIE

DISTILLE: conçu par les Fremens, cet équipement vestimentaire filtrant la transpiration, permet à une personne vivant dans le désert de disposer d'une certaine autonomie.

cette substance, qui colore en bleu les yeux de ceux qui en consomment, est la monnaie d'échange de tout l'univers

(620 000 Solaris le décigramme). Elle donne le don de prescience et permet à Paul de recevoir des messages télépathiques.

prises aux troupes Harkonnens, elles comportent souvent des armes et du matériel.

Muad d'ib. Ce messie, c'est Paul et par extention, vous.

MOISSONNEUSES:

appareils destinés à extraire l'épice du sable. Leurs vibrations attirent hélas les vers,

aussi faut-il équiper d'un orni les extracteurs qui travaillent dans les régions à risque (au sud).

On trouve ce matériel chez les contrebandiers.



VOIR CARTE DE DUNE PRENDRÉ UN ORNITHOPTERE

ORNITHOPTERE: Appelé Orni, cet engin hybride d'hélicoptère et de libellule est au début du jeu votre seul moyen de transport. L'un d'eux vous attend en bas du palais. Par la suite, vous pourrez monter un ver

PIEGES À VENT:

appareils permettant de récupérer l'humidité dans de gigantesques réservoirs.

SARDAUKARS:

troupes d'élites de l'Empereur Padisha.
Débarqueront
immanquablement
si vous ne lui livrez
pas d'épice.





DUNE

Sile Color de la Fremens don les fremens don les financiales de la color de la

SHALHULUD: 104 homme du désert. Nom donné aux vers par les l'institutes

L'épice est le produit de leurs déjections. Certains Fremens peuvent les chevaucher. WAOW: ce que tout joueur normalement architecturé dit de ce jeu.



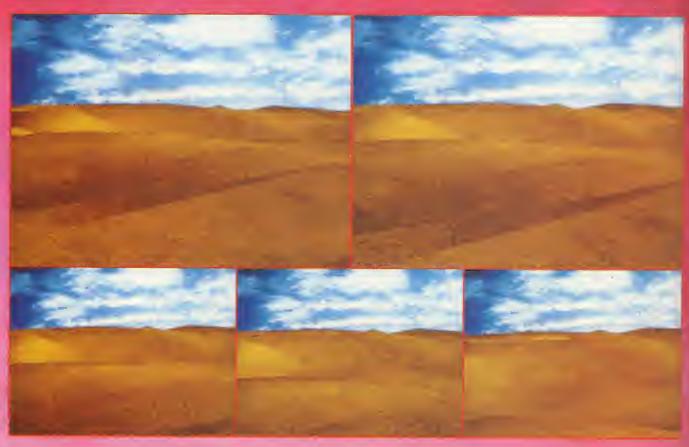
DUNE CD



"BIENTOT DUNE 2", est-il annoncé à la fin du jeu. Eh oui, Dune sur CD ROM paraîtra en septembre. Le jeu, qui comportera des textes en français et des voix digitalisées en anglais, a subi une importante refonte. Le grand livre de Dune, comportera des animations et photos digitalisées directement importées du film Dune de David Linch. Mieux encore, les balades dans le désert seront en images fractales 256 couleurs.

Comme on peut le voir sur cette série d'images, ça va déménager un maximum, d'autant qu'il ne s'agit là que d'une première mouture non optimisée.

A noter qu'à l'heure où vous nous lirez, le CD audio de la bande son, édité par Virgin sous le label Venture, sera disponible dans le commerce.

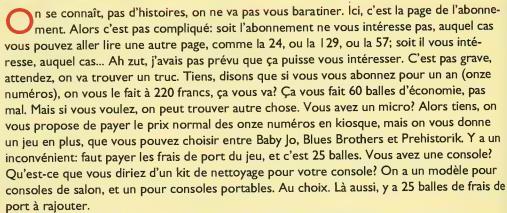




VOUS INTERESSE? Vous tombez bien, car id, c'est...

LA PAGE DE L'ABONNEMENT





ais dans tous les cas, vous bénéficiez des avantages des abonnés de Joystick: 60 minutes de connection en 3614 sur le 3615 Joystick, et vos petites annonces sont prioritaires.

8,	
(à remplir et à renvoyer avec votre règle • Je veux juste un abonnement d'un an à • Je veux un abonnement et un jeu, j'envente d'un an à • Je veux un abonnement et un jeu, j'envente d'un an along d'un an along d'un an along d'un along d'un abonnement et un kit de ne let ma console, elle est d'un an along d'un abonnement et un kit de ne	oie 305 francs (frais de port compris). /4
Et puis emporté par l'élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander même sans s'abonner!). J'envoie 25 francs par exemplaire, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs.	
	Prénom:
Adresse:	Ville:

Code postal:.....Age:.....Age:.....Modèle de console:.....

N'oubliez pas de joindre votre règlement! Délai d'envoi du cadeau: 4 à 6 semaines.



PETITES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 6 Ach. Nbrx jx sur Amiga à bas prix. Contacter Hery Gwenael, 197 Rte de Bellet, 06200 Nice.

Département 59 Ach. jx et Vds. news et utils à bas prix. Cherche lecteur externe à 1200 Frs maxi et contacts toutes régions. Contacter olivier, au (16) 27 35 64 11.

Département 66 Ach. pour Amiga, tous programmes, livres, docs, compilateurs pour Amos. Contacter Christian Tremouilet, 14 rue Jean Reboul, 66000 Perpignan.

Département 69 ACh. jx, utils sur Amiga. Contacter Mr Eluere Eddy, 70 Bd Vivier Merle, 69003 Lyon.

Département 75 Ach. A500 + rangement + joy + souris + jx + disks vierges : 2400 Frs. Contacter Sofiene, au (16) 45 70 97 44.

Contact

Département 11 Amiga 2 ST, cherche contacts pour échanges de logiciels, débutants bien venus. Vds. jx sur toutes consoles. Contacter Foulon Stéphane, 11 rue Pierre Lavergne, 11100 Narhonne, ou au (16) 68 65 05 49 HR.

Département 11 Cherche contacts super cool sur 4500 et A600. Contacter Gozillon Raphael, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la Comptal, ou au (16) 68 23 05 99.

Département 11 Cherche contact pour echange et vente de jx. Contacter Aranud Monier, 33 rue Lapasset, 11400 Castelnaudry, ou au (16) 68 23 12 85.

Département 11 Cherche contact sur Amiga, posséde news, échange sur toute la France, débutant acceptés. Contacter Pouvillon Christophe, 17 rue Gambetta, 11400 Castelnaudary.

Département 13 Pour avoir des news, contacter Chris, de 18h30 à 20h, au (16) 42 87 53 83.

Département 18 Ech. ou Ach jx, utils (Epic, Reolder 2), Contacter Odeau Nicolas, Les champs des merisiers, 18500 Vignoux sur Barageon, ou au (16) 48 51 51 38

Département 29 Débutant cherche contact sur A500. Contacter Meunier Kervini, 29100 Poullan'Mer. Cherche contact sur 6128. Téléphoner au (16) 98 74 55 57.

Département 30 Cherche contacts sérieux sur Amiga, pour échange de jx, utils, démos, débutant bien venu. Contacter Pratlong Christophe, 18 rue des Paquerette, 30100 Ales.

Département 44 Recherche coders, graphmans, musiciens pour completer groupe (démos). Contacter Bail Sylvain, 4 rue de Jemmapes, Appt 13, 44000 Nantes, ou au (16) 40 48 77 65. Département 51 Cherche contacts, débutants bien venu, posséde Elvira 2, Vroom, Adams Familly, Risky.... Téléphoner au (16) 26 36 06

Département 57 Cherche contacts pour échange jx, utils, démos. Contacter Gaujacq Julien, 10 rue de Servigny, 57117 Novilly.

Département 57. Cherche contacts super cool pour échanges (jx, utils). Contacter Maire Thierry, 13 place de Gaulle, 57157 Marly, ou au (16) 87 63 45 51.

Département 60 Cherche contact sur Amiga pour échanger news ou oldies, réponse assurée. Contacter Piallat Jérome, 9 av de la Mame, 60200 Compiegne, ou au (16) 44 86 35 70.

Département 62 Cherche contacts sérieux sur Amiga. Ach. news, sur région de St. Omer si possible. Contacter Damien, au (16) 21 98 11 92.

Département 62 Cherche contacts sérieux sur A500. Contacter Delhomel Anthony, 10 rue de Douai, 62300 Lens.

Département 68 Recherche programeur 68000 ayant du temps et du talent pour jx. Contacter Ralph LeGall, 24 rue du chateau, 6872l, Zillisheim, ou au (16) 89 06

Département 73 Cherche contacts sur A500. Ech. jx, utils, demos. Contacter Raphael Mougin, le Platon, 73160 St Cassin, ou au (16) 79 69 01 84.

Département 74 Cherche contacts pour échange de news, posséde de Nbrx jx. Contacter Nicolas Favrat, L'etire Brenthonne, 74890 Bons en Chablais

Département 75 Cherche contact sérieux, rapide et durable pour échange de news et utils. Contacter Thomas Missinhoun, 50 ave Edison, 75013 Paris, ou entre 16h30 et 18h00, au (1) 45 85 65 68.

Département 75 Ech. news Amiga, contact débutant bien venu. Vds. jx D Dragon 2 et Jewel Master : 300 Frs ou 150 Frs pce. Vds. jx Amiga. Contacter Michel, au (1) 42 06 92 16.

Département 78 A500 cherche contacts pour échanges de news. Contacter Mr Michael Menu, 28 bis quai des Martyrs, 78700 Conflans Ste Honorine.

Département 78 Cherche contact sur A500 (jx, utils, docs), envoyerliste à : Melle Kranenwitter Carole, Ch du Felix Reynaud, Les Rouquiers Bt A, 83500 La Seyne/Mer, ou au (16) 94 30 63 72.

Département 79 Cherche contacts over cool sur A500, échange démos, jx , utils. Contacter Henry Charpentier, 3 ave de Limoges, 79000 Niort.

Département 79 Cherche contacts over cool sur A500, pour échange de démos, jx, utils. Contacter Potiron Bertrand, 46 rue de l'aéodrome, 79000 Niort. Département 80 Ech. Ach. Vds. news sur A500, possède Nbrx titres, débutants acceptés. Contacter Magnier Fabrice, 1 rue Maurice Thorez, 80330 Longueau.

Département 83 Programmeur Amiga-Pc cherche bon graphiste pour conception de jx (dans le Var si possible). Contacter Gael, après 18h30, au (16) 94 57 63 04.

Département 93 Cherche contacts sérieux et durable, posséde Agoni, A Tennis... Téléphoner au (1) 48 33 21 93.

Département 93 Pc ST Amiga, cherche contact serieux, Nbrx jx, utils, et divers. Contacter Bellier Stéphane, 13 allée d'Anjou, 93330 Neuilly S/Marne.

Département 93 Ech. jx sur Amiga (Epic, Eyes of the Beholder 2...). Contacter B Le Breton, Bt A, N° 111, 93150 Le Blanc Mesnil.

Département 94 Ech. Nbrx ix sur A500, contacts sympas sur région Paris. Contacter Renzy, 13 rue G Simonet, 94200 Ivry, ou au (1) 46 70 89 67.

Département 95 Amiga échange jx, démos, utils, posséde Nbrx news. Contacter Flamand Fabrice, 49 allée G Clemenceau, 95100 Argenteuil.

Département 99 Cherche contact sérieux, non débutant, amateur wargames. Contacter Francois Eudier, Gruengasse 17-8, A-1050 Vienne, Autriche, ou au 19 43 222 5659142.

Vente

Département 6 Vds. Epic, super Ski 2, Heimdal, Robocop 3, Another World, Robin Hood, Monkey Island 2, Battle iSle, Wroom. Contacter Yann, au (16) 93 09 12 86.

Département 13 Vds. pour Amiga, extention memoire A501: 2000 Frs. Vds. news à bas prix. Contacter Fabrice Campagna, 84 Trs des écoles St Menet, 13011 Marseille.

Département 24 Vds. ou Ech. des jx à bas prix. Contacter Fabien, au (16) 53 09 13 75.

Département 25 Vds. softs Amiga tous genres. Contacter Boinot Alexandre, La planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 69 63 95.

Département 26 Vds. A500 + 1 Mo + joy + souris + Nbrx jx ou échange contre jx SFC : 3500 Frs, ou 4000 Frs, avec moniteur couleur. Téléphoner, au (16) 75 27 90 13.

Département 27 Vds. jx à bas prix. Contacter Bedu Franck, 55 Clos des Vallons, 27120 Houlbec Cocherel.

Département 27 Vds. A500+, moniteur 10838 + Nbrx Discks, le tous sous garantie, emballage d'origine : 4500 Frs. Contacter Frédéric, après 19h, au (16) 32 38 01 Département 44 Vds. A500 + Nbrx jx. Vds. jx 1/1, ou par pacj. Contacter Regis, au (16) 40 53 54 91.

Département 46 Vds. A500 + ecran 1083S + extension 512 Ko + joystick + Nbrx disks + souris, TBE : 4000 Frs. Contacter Arb-naud, le week-end, au (16) 65 34 18 69.

Département 54 Vds. originaux sur Amiga : F18, Magnum 4, Indy 3, Ninja... Contacter Gutzwiller Steve, au (16) 82 89 31 59.

Département 54 Vds. très Nbrx jx sur A500 à bas prix. Contacter Sandy, 25 rue Pierre Brossolette, 54800 Jarny.

Département 58 Vds. et Ech. jx sur A500, échange dans le 58 et 89 seulement. Contacter Modux Jacques, Le Bourg, 58800 Hery.

Département 59 Vds. A500 + moniteur + Ext + lecteur externe + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Rémy, au (16) 28 43 16 46.

Département 59 Vds. jx pour Amiga (Golden Axe; Carthage, Jeanne d'Arc, Global Commander, IK) entre 50 at 70 Frs, ou le tout : 300 Frs. Contacter Samuel, au (16) 20 61 46 49. Département 59 Vds. A500 + 1084S + Ext 512 Ko + jopystick + souris et tapis + utils + Nbrx jx : 4800 Frs. Contacter Emmanuel, au (16)

28 69 39 56.

Département 62

Vds. Nbrx jx Amiga et MD.

Contacter Xavier, au (16) 21

Département 62

20 01 31.

Vds. A500 + moniteur couleur + Nbrx disks + souris + boites de rangements + 3 joys + Ext 5112 Ko : 3900 Frs, ou 3200 Frs sans moniteur. Contacter Franck, au (16) 21 28 48 92.

Département 67 Vds. Nbrx jx à très bon prix sur Amiga. Contacter Zeller Thierry, 10 rue de Nontron, 67000 Strasbourg, ou au (16) 88 39 74 73.

Département 72 Vds. jx Amiga. Contacter Frédéric Piron, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 73 Vds. jx originaux A500, 50 Frs pce + le port 10 Frs (Power Monger, Populous, Compil Aventure...). Contacter Christian , au (16) 79 25 99 07.

Département 74 Vds. jx Amiga à bas prix + omprimante Panasonic (état neuf) + Nbrx programes + support : 1190 Frs. Téléphoner au (16) 50 34 56 95.

Département 75 Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur externe + 2 joy + boite de rangement + Nbrx jx : 2950 Frs à débattre (valeur : 6000 Frs). Vds. GB + 3 jx : 600 Frs. Contacter Jack, après 22h sur Paris, au (1) 43 61 45 40.

Département 75 Vds. Imprimante Epson LX800: 180 cps, vendu avec cables, en tBE: 890 Frs. Contacter Antoine, sur Paris, au (1) 48 87 48 56.

Département 75 Vds. A500 + Ext 512 Ko + péritel + joystick + souris + Nhrx jx (F19, Elvira, Simcity...): 2900 Frs. Téléphoner au (1) 45 62 29 97.

Département 75 Vds. A500 + 10845 + DD 20 Mo,ss garantie + Nbrx utils et jx + 2 joy infra-rouge + souris optique + Ext 512 Ko + livre : 6000 Frs. Contacter Martin, au (1) 48 77 41 50.

Département 75 Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur externe 3" + carte Action Replay MK 3 + joy + Nbrx logiciels : 3000 Frs. Contacter Thomas, au (1) 43 43 02 18.



PETITES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 75 Vds. pour A500, HD 50 Mo Protar DC 17 MS, (TBE, 6 mois) 3500 Frs. Contacter David. au (1) 45 39 31 89.

Département 75 Vds. A500 et lecteur externe, imprimante couleur, extention mémoire, Nbrx disks, écran couleur : 5000 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 45 83 15 10.

Département 75 Vds. jx originaux sur Amiga : Moktar Baby Joe : 150 Frs pce, ou 250 Frs les 2, possibilitée d'échange. Ech. Toy Shop Boys sur Nec, contre jeu, ou 170 Frs. Contacter Michael, au (1) 46 07 45 97.

Département 76 Vds. jx Amiga (Another World, Lotus 2, Gods, Leander....), jeu Pc: Monkey 2, jx MS, tous entre 100 et 250 frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 35 74 48 01.

Département 76 Vds. jx Amiga (originaux) entre 100 et 200 Frs (Another World, Baby, Goblins...) et sur Pc (Blues Brothers, Monkey 2...). Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 35 74 48 01.

Département 77 Vds. A500, 1 Mo, clavier QWER-TY + 1 lecteur externe + 1 joy + jx + utils + : 3000 Frs port compris. Contacter Charpentier Loic, au (16) 60 72 24 49.

Département 77 Vds. A500 + 1 Mo + souris + 2 joys + 1 boite de rangement avec 20 jx originaux + utils : 4000 Frs (valeur : 9000 Frs). Téléphoner après 20h, au (16) 64 04 13 17.

Département 78 Vds. A500 2,5 Mo + lecteur 5" sampler + 2 souris (1 optique) + joy + Nbrs disks + Free Boot pentel: 7000 Frs. Contacter Franck, au (16) 39 74 76 08. au (1) 43 04 42 17

Département 78 Joy Cobra: 200 Frs, Pro 5000, control pad: 100 Frs pce, jx originaux (Centurion...) 100 Frs pce, originaux sur ST: 80 Frs pce, MD + 2 joy : 600 Frs. Contacter Stéphane, avant 20h30, au (16) 39 76 34 69.

Département 80 Vds. Ach. Ech. news sur A500 envoyer liste à : Magnier Fabrice, 1 rue Maurice Thorez, 80330 Longueau.

Département 91 Vds. news, jx, utils, démos pour Amiga. Contacter Lariven Philippe, BP 8, 91520 Egly.

Département 92 Imprimante Swift, 24 aiguilles + kit couleur (écran oCL) : 2300 Frs, Mini Genlock: 300 Frs, KCS + dos 4 : 1100 Frs Echange jx et utils. Téélphoner au (1) 46 97 17 47.

Département 93 Vds. jx sur Amiga à bas prix. Contacter Bajolais Fahrice, 25 av des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93 Vds. jx sur A500. Contacter Jean Noel, au (1) 43 03 74 12.

Département 93 Vds. jx sur Amiga à petit prix. Contacter Nurdin Pierre, 1 place du commerce, 93330 Neuilly sur Marne.

Département 93 Vds. A500 + moniteur 1083S + Ext 512 Ko + disks + 3 manettes + divers revues, sous garantie : 5000 Frs. Contacter Rachid, au (1) 48 54 80 95.

Département 93 Vds. A500 version 1.3 + souns + joy + moniteur + Nbrx disks + moniteur + boites + tapis + extension: 4500 Frs à débattre. Contacter Stéphane, après 18h,

Département 94 Vds. DD Protar, pour A500 52M, très rapide + 2 M + Nbrx jx. Contacter Dimitri, au (1) 43 11 24 07.

Département 94 Vds. jx Amiga : Croisiére pou un cadavre, Vroom, K Quest 5, Harlequin... Ech. jx Famicom. Contacter Pascal, au (1) 45 76 00.49

Département 95 Vds. Ech. news. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87

Département 95 Vds. A500 + Ext + joystick + souris + boites de rangement + tapis souris + Nbrx jx + livres + cable péntel et HuFi : 2500 Frs. Contacter David, au (16) 39 82 14 10.

Département 95 Vds. Action Replay MK2 pour A500: 400 Frs. Contacter Laurent, au (16) 39 85 72 02

Département 95 Vds. jx originaux Amiga (Cover Girl Poker, Batman, Robocop, WWF...). Contacter Alain, au (16) 34 17 46 17.

Département 95 Vds. A500 + Extention + péritel + souris + Nbrx jx, utils, demos news, en TBE: 2950 Frs, por compris. Contacter Arnaud, au (16) 34 72 25 64.

Atari

Achat

Département 13 Ach. Vds. docs + programmmes sur ST, Nbrx titres. Contacter Blanquet Denis, c/o BMM, BP 148, 13254 Marseille.

Département 39 Ach. jx (Toki, F15, Stike eagle 2...) + recherche contact avec tous possesseurs de Super chargeur. Contacter Cedric, après 18h, au (16) 76 97 51 18.

Contact

Département 11 Cherche contact sur ST, sérieux liste sur demande. Contacter Gastout Philippe, alléé des tilleuls, cité Auriol Bat D, nº 99, 11000 Carcassonne.

Département 13 Ech. Nbrx news sur ST: Epic, Robocop, Parasol Star... Contacter Tony, au (16) 42 26 37 53.

Département 21 Cherche contact sérieux en Cote d'or sur ST/E, Nbrx jx, reéponse assurée. Contactes Yannick Mairet, 15 rue Maurice Ravel, 21000 Dijon, ou au (16) 80 66 82 60.

Département 44 Cherche contacts sérieux et durables sur ST, sur Nantes ou limitrophe, Contacter Samuel Saulnier, 13 ave de l'engoulevent, 44300 Nantes, ou au (16) 40 14 48 21.

Département 51 Ech.jx sur ST (Robocop 3, Epic, F1 GP...) Contacter Eric Konstanty, Blesme, 51340 Pagny, ou au (16) 26 73 78 12

Département 57 STE Amiga Pc 3" et 5",cherche contacts pour échange de jx, utils, educatifs. Contacter Jean François Bertheau, 1 rue des myosotis, 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

Département 62 Cherche contacts sur ST pour échange de : news, démos, educatifs, utils, Contacter Machlinski Eric, 22 rue de picar die, 62221 Noyelle sous Lens, ou au (16) 21 67 02 93.

Département 62 Cherche contacts sérieux sur STE. Contacter Tanchon David, 17 rue simoneau, 62200 Boulogne S/Mer, ou après 20h, au (16) 21 33 67 77.

Département 75 Cherche contact sérieux sur Atari, pour échange de jx. Contacter Léonard, au (1) 49 43 09 45.

Département 76 Recherche contact sur ST, posséde : Magic Pokets, Pit Fighter. Contacter Dombry Gérald, 18 rue Moliere, 76800 Saint Etienne du Rouavray.

Département 77 Ech. jx sur ST et Amiga. Vds. jx sur MD et MS. Contacter Lantoine Bruno, 52 hameau de Grand Marche, 77510 Rebais.

Département 92 Cherche contacts sérieux sur ST. Contacter Jean Denis Alves, 5 rue Maisant, 92190 Meudon

Département 95 Recherche contact sur ST pour jx, util et surtout demos. Contacter Marc, après 19h, au (16) 39 86 77 57.

Vente

Département 6 Vds. STE, 1 Mo, couleur + Nbrx jx + utils + 3 joysticks + souris : 4000 Frs à débattre. Contacter débattre. Téléphoner après + manettes. Contacter Olivier, au (16) 93 42 76 06. 17h30, au (16) 78 59 63 46. au (16) 69 43 26 91.

Département 13 Vds. 520 STE + Nbrx disks + Free Boot + joystick + 5 ori-ginaux + souris + péritel + tapis 2 boites de rangements : 3500 Frs. Contacter Jean Philippe, au (16) 90 98 30 29.

Département 14 Vds. F19 ST, F1, Compil les battants, Giant, sur 520 STE/F, TBE, entre 80 et 200 Frs à débattre. Contacter Stéphane, après 17h30, au (16) 31 80 67

Département 22 Vds. news à prix correct. Contacter Chavanne Frédéric, 6 rue Paul Feval, 22 190 Plerin.

Département 30 Vds. 520 STF + Nbrx jx + utils + 3 joysticks + magazines : 3000 Frs. Contacter Guillaume, après 17h30, au (16) 66 64 64 97.

Département 30 Vds. 520 STF + Nbrx jx + boites + revues + utils (dessin, musique...) + tapis souris + disks vierges. Contacter Mr Nachon, au (16) 90 25 72 80, ou au 90 25 11 57.

Département 31 Vds. originaux de 65 à 150 Frs (Lemmings, B Brothers, F29...). Contacter Nazabal Francois, 32 chemin de pins, 31600 Saubens, ou au (16) 61 56 87

Département 34 Vds. 520 STE, TBE + souris + housse + Nbrx disks : 2300 Frs. Contacter Cyprien, après 18h, au (16) 67 44 18 43.

Département 36 Vds. jx + utils + démos pour STF. Contacter Marteau Glivier, rue Marceau, 36000 Chateauroux.

Département 41 Vds Atari Microkid's + 4 jx (Robocop 3, Toki...) + souns cable péritel : 2500 Frs. Contacter David, au (16) 54

Département 42 Vds. ST 2, 2 Mo + écran couleur + St replay + Nbrx disks + tapis souris + joystick + jx (another world...) : 5000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 77 22 78

Département 42 Vds. jx sur ST à petit prix. Vds. pour Amiga Syncro Express + Ultima Ripper ST: 500 Frs. Contacter Melle Laborde Marie Helene, 2 res Edgard Quinet, 42300 Roanne.

Département 57 Vds. Atari 2600 + 4 manettes + 10 jx pour 700 Frs, ou seu-lement les 10 jx + 4 manettes 600 Frs ou moins. Vds. de Nbrx jx sur Atari ST. Téléphoner au (16) 87 30 97 46.

Département 61 Vds. 1040 + moniteur couleur + souris + joy + jx + disks vierges + manuel : 3600 Frs. Vd. moniteur mono: 600 Frs. Contacter Raphael, au (16) 33

Département 69 Vds. jx origianux. Contacter Eric, après 19h, (16) 78 57 23

Département 69 Vds. 1040 STE + 2 joys + souris + livres + Nbrx jx... prix à débattre. Téléphoner après

Département 70 Vds. 520 STF + souris + joystisk + Nbrx jx (Another World, Magic Pocket, Baby Jo...): 2500 Frs. Contacter Fabien Romary, au (16) 84 49 22 85.

Département 70 Vds. news à tout petit prix. Contacter Fanet Nicolas, rue des canes, 70100 Autrey les

Département 70 Vds. sur ST Nbrx jx, news, utils. educatifs... Vds. Pc utils, educatifs... Portfoliio (plus petit Pc du monde): 1200 Frs. Contacter Fred, 3 rue Aubepines, 70300 Luxeuil.

Département 75 Vds. jx sur Atari en TBF, à partir de 50 Frs (S Monaco GP, Italy 90, World Cup...). Vds. GG et MS. Contacter Gregory , au (16) 47 00 08 19.

Département 75 Vds. ST + cables + souris + Nbrx jx et utils : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 45 39 61

Département 75 Vds. 520 STE + 1 joy + souris + prises + Nbrx jx + boite de rangement, en TBE : 2400 Frs. Contacter Sofiene, au (1) 45

Département 77 Vds. 520 STF + souns + 2 joys + Freeboot + Nbrx disks + moniteur couleur + imprimante : 3800 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 64 40 96 76.

Département 77 Vds. jx originaux : Speed Ball 2, Lemmings, Shadow Warrior, Elf, Gold of teh Aztecs, War z-Zone: 100 Frs pce et Xenoon 2, Block Out: 50 Frs + lecteur 3": 500 Frs. Téléphoner au (16) 64 45 87 91.

Département 77 Vds. 520 STE + souris + joystick + 512 Ko + moniteur couleur + Nbrx jx: 3000 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 64 36 87 78.

Département 78 Vds. 520 STE + manette + souris + hoite + Nbrx ix (P Monguer, Wroom...) + péritel (ss garntie) : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 34 76-54 80.

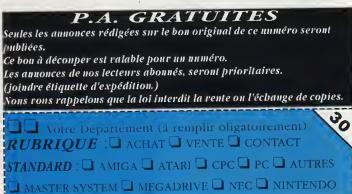
Département 78 Vds. jx sur ST: Moktar: 180 Frs, Epic: 200 Frs, James Pond: 130 Frs. Contacter Constantin, après 18h, au (16) 34 60 27

Département 82 Nbrx titres à votre disposition sur Atari ST. Contacter Rosell David, Rte de Paris, 82350

Département 83 Vds. jx originaux ST: 100 Frs pce (boite et notice). Contacter Parachini Sylvain, Bar de la Martre, 83840 La Martre, ou le soir, au (16) 94 76 81 00.

Département 85 Vds. originaux entre 100 et 150 Frs (boites et notices) : Panza, WWF, T2, H Drinvin 2, ou les 4:400 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 51 37 42 20.

Département 91 Vds. 520 STF : 200 Frs + Nbrx disks et originaux + manuels



ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 91

Vds. sur ST 17 jx originaux de 60 à 130 Frs (Gods, Bat, Lemmings...). Contacter Virginie Visac, 46 rue des 3 chenes, 91800 Brunoy, ou au (16) 60 46 75 29.

Département 91 Vds. 520 STE + 2 manettes souris + livres et boites de rangement + Nbrx jx dont news : 2000 Frs. Contacter Mathieu, après 17h30, au (16) 69 24 77

Département 9.1 Vds. 520 STE + Nbrx disks + souris + joystick : 2200 Frs à débattre. Contacter Bao, après 20h, au (16) 46 77 71 44.

Département 92

Vds. STE, sous garantie 1 an: 1700 Frs. Contacter Le Chinois, après 20h, au (1) 46 61 52 67.

Département 92 Vds. 520 STE sous garantie + souris + disquettes + 2 joysticks + meuble informatique noir : 2500 Frs (valeur : 3700 Frs). Contacter David, après 16h, au (1) 47 89 42 05.

Département 92 Vds. 1040 STF, + moniteur cou-

Département 92

Vds. 520 ST + joy + 30 jx + createur de jx + souris : 1200 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 46 68 41 43.

Département 92 Vds. jx STE: Skeek, Beach Volley, Kick Boxing, B Brothers... 500 Frs. Contactor Bruno, après 19h, au (1) 46 78 40 27.

Département 93 Vds. 520 STF + moniteur + joy + Nbrx jx : 3500 Frs. Contacter Alexandre au (1) 43 08 87 85

Département 93

Vds. écran Atari SC 1224 + cable + Nbrx jx + boites de range-ment + tapis souris : 2000 Frs (valeur : 5000 Frs). Contacter Christophe Gailly, 6 allee des myosotis, 93110 Rosny sous

Département 94

Vds. 1040 STE + moniteur 1435 imprimante 24 aiguille + Nbrx logiciels, et vends une GG Contacter Bui Sylvain, 88 bis rue Pasteur, 94380 Bonneuil, ou au (1) 43 77 06 58.

Département 94

Vds. 1040 STE + moniteur cou-leur SC1425 + joy + souris + Vds. 1040 STE + moniteur cou-leur + imprimante + jx + joys-tick (valeur : 5700 Frs) : 4200 Frs. Contacter Stéphane, à partir de 17h, au (1) 46 30 66 58.

Département 94

Vds. 520 ST DF + joysticks + souris + tapis + péritel + trés Nbrx jx + Nbrx magazine + utilitaires + disks vierges : 1990 Frs. Contacter Alain, au (1) 43 77 58 75.

Département 95

Vds. Nbrx jx et ST : 150 Frs dont captive... Téléphoner au 01 au 14 juillet au (16) 39 60 68 02 et du du 16 au 31 juillet au (16) 79 35 47 00.

Département 95

Vds. 1040 STF + souris + cable + boite + Nbrx jx . Contacter Nicolas, au (16) 34 14 96 80.

Autres

Achat

Département 28 Recherche Neo-Geo + jx, à prix sympas. Téléphoner au (16) 37 81 82 37.

Département 69

Ach. Neo-Geo + 1 jeu + 2 manettes : 2500 Frs maxi. Contacter Richard, au (16) 74 89 56 02.

Département 92 Ach. jx pour Mattel, CBS, Ventex, Atari, Ach. vicux micros, pour collection (800XL, C64, ZX...). Contacter Emmanuel,

Contact

Département 13 Cherche contacts sur Neo-Geo, à Martigues et alentours. Contacter David, au (16) 42

Département 92

Game Over, le Fanzine 100 % humour est disponible, contre 4 Frs en timbre. Contacter François Drougard, 4 rue du Tintoret, 92600 Asnieres, ou sur 3615 Joystick, Bal Gameover.

Vente

Département 23

Vds, C64 + lecteur K7 + 35 logiciels + joy + paddles + docs + 2 alim + cables : 900 Frs à débattre + matériel pour 800 XI. Spectrum. Contacter Safar Fred, 5 rue du P Fery, 27180 Arnieres sur Iton, ou au (16) 32 39 28 03.

Département 25

Vds. jx l.ynx : 150 Frs pce ou 1250 les 10. Contacter Xavier, à partir de 18h, au (16) 81 82

Vds. Synthe + accessoires. Vds. jx Neufs sur Atari, jx Spectrum ZX...). Contacter Emmanuel, : 30 Frs pce. Contacter Jean en TBE. Contact après 19h, au (1) 47 14 05 22. Olivier, au (16) 61 21 95 34. (1) 45 32 15 14.

Département 59

Vds. Neo-Geo + 2 manettes + Fatal Fury , Blues Journey, Magician Lord : 5000 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 20 92 15 24.

Département 59

Vds. Neo-Geo, garantie 6 mois + magician Lord + 2020 Baseball + Fatal Fury: 4200 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 20 70 51 50.

Département 62

Vds. sur Neo-Geo : Baserball Stars: 7800 Frs, achéte Soccer Brawl, Fatal Fury, Last Ressort à 850 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

Département 62

Ech. sur Neo-Geo : Baseball Stars, contre Ninja Combat ou Nam 75, ou Ghost Pilot, ou Golf, ou: 750 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

Département 75

Vds. Lynx + 3 jx : 250 Frs. MD + jx et Gamegear + jx. Contacter Olivier, au (1) 43 40 41 29.

Département 75

Vds. lynx + 7 jx + alimentation + piles + pare-soleil : 990 Frs en TBE. Contacter Boris, au Département 75

Vds. CBM 128/64 bon état, lecteur DK, K7, Nbrx softs, progs... : 1700 Frs. SOS 520 ST, cherche logiciels. Contacter Tytgat J Marc, 4 rue du Congo, 75012 Paris, ou au (1) 43 43 53 58.

Département 92

Vds. Lynx + 7 jx + adaptateur secteur : 1200 Frs, oou échange contre GG + jx. Téléphoner au (1) 47 37 06 40.

Département 93

Vds. jx Neo-Geo: Eightman : 900 Frs et Last Ressort : 1000 Frs. Contacter Hervé, au (1) 43 00 27 90

Département 95

Vds. jx Neo-Geo (Mutation Nation, Asso 2...). Cherche SFC + ix (Fra et Jap). Contacter Semhoun Dany, 4 passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles, ou au (1) 34 19 99 87.

Département 95

Vds, Neo-Geo + Robo Army + 1 manette + alimentation, en TBE : 2450 Frs. Téléphoner au (16) 30 37 85 67.







S.A.V. ATARI/AMIGA/PC

Pose lecteur Pose extension Réparations sous 48 heures si pièces dispo

Dépôt - Vente

Toutes nos occasions sont garanties 6 mois

AMIGA

3290,00 F A600 A600 DD 20 Mo 4790,00 F

Consoles

NEC - SEGA - NINTENDO - NEO-**GEO - SUPER FAMICOM**

OCCASIONS jusqu'à 50% du prix du neuf GARANTIE 6 mois sur AMIGA, ATARI, PC.

Votre AMIGA, ST, PC nous intéresse.

Pour vendre, pour acheter, pour échanger, la solution, c'est J.B.G.

Contacter le 45 41 26 04

J.B.G

163, avenue du Maine - 75014 PARIS Métro: Alésia ou Mouton-Duvernet

Tél. : **45 41 41 63** ou **45 41 44 54** Ouvert de 10 h 00 à 19 h 00 du lundi au samedi inclus. Vente par correspondance Pour tous vos achats, téléphoner au 45 41 41 63

ATARI

1040STE **520STE**

3290,00 F 2490,00 F

Exclusif

J.B.G. rachète votre ordinateur. même en panne **ATARI et AMIGA**

PC AT

Exemple de configuration 386SX16 - Ram: 1 Mo; DD: 40Mo; Lecteur: 1,44 Mo; VGA couleurs 8600,00 F TTC

Autres configurations : nous consulter

Lecteur ST/Amiga **PROMO** Ext. 512 Ko Amiga 290,00 F Ext. STE 512 Ko

650,00 F 350,00 F

Plus de **2000** logiciels d'occasion en stock sur ATARI / AMIGA / PC / AMSTRAD / SEGA / **NINTENDO / NEC**

PEILLE **ANNONCES** 103 Boulevard Mac Donald

Cpc

Achat

Département 50 Ach. boitier MP2 (adaptateur CPC/télé) pas trop cher. Contacter Trochon Jerome, La locerie, 50370 Brecey.

Département 51 Ach. carte FO: 80 s (200 Frs) Hercitel Cpc 2R: 2000 Frs. Contacter Pierret Johan, 24 place Victor Hugo, 51530 Dizy.

Contact

Département 17 Ech. Cpc 6128+, moniteur couleur, manettes (2), Nbrx jx, contre MD, ou MS + jx, ou : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 46 01 12 00.

Vente

Département 1 Vds. imprimante DMP 2160 pour Cpc: 1000 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 78 98 05

Département 8 Vds. Cpc 6128 couleur + 1 joys-tick + Nbrx jx + tuner + meuble + Disco 6 et 2 + radio-révell + compils : 2200 Frs à débattre Contacter Jean Baptiste, après 18h, au (16) 24 38 55 64.

Département 13 Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + manette + manuel + ralonge double manette + svinthé vocal: 3500 Frs. Contacter Martial, après 19h, au (16) 42 88 01 48

Département 28 Vds. Cpc 6128+ couleur, nbrx jx, Multi 2, Disco 6.0, éducatifs, Disks vierges... Contacter Julien, au (16) 37 37 66 34.

Département 38 Vds. Cpc 464 couleur + 2 manettes + 1 imprimante + 1 lecteur de disks + doubleur de joystick + Nbrx jx : 4000 Frs. Contacter Cedric, au (16) 76 89 80 19.

Département 39 Vds. pour 6128 : Baby Joe : 150 Frs, Blues Brothers: 150 Frs, Simpsons: 100 Frs, moniteur mono: 500 Frs à débattre, adaptateur TV: 350 Frs. Contacter Yvan, au (16) 84 85 00 65.

Département 57 Vds. Cpc 6128 + moniteur + Nbrx jx + 2 jopysticks + pistolet magnum + Nbreuses revues : 2550 Frs. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 82 55 02

Département 60 Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + boites + Tuner TV + radio réveil + joy + manuels, TBE : 2500 Frs. Vds. imprimante DMP2160 + TTX : 700 Frs, ou le tout : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 44 03 35 16.

Département 72 Vds. jx pour Cpc 6128 : 50 Frs pce (Equinox, Infernal Mouse, La Crypte des Maudits...). Contacter Raineau Cyril, 66 Contacter Tanguy, au (1) 46 Rte de Degre, 72000 Le Mans. 61 45 17.

Département 73 Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + logiciels de dessin + 2 joys ticks + doubleur + revues kit de téléchargement, en TBE : 2000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 43 23 38

Département 75 Vds. Cpc 6128 + moniteur cou-leur + Nbrx jx + adaptateur 2 joysticks + 2 joy : prix à débattre. Contacter Michel, au (16) 42 06 09 64.

Département 77 Vds. Cpc 6128 couleur + 2 joys tick + Nbrx ix : 2000 Frs + imprimante Dmp 2000 : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 47 67 33 48 HB.

Département 78 Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx et disks vierges + joy : 1800 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 30 93 43 27.

Département 79 Vds. Cpc 464 mono : 600 Frs lecteur de disks + 5 jx et utils · 800 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 45 80 96

Département 91 Vds. jx sur Cpc : Simpsons, F Fight, Terminator 2, WWF... de 55 à 150 Frs. Téléphones au (16) 69 21 54 26.

Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx ix + manuel + utilitaires : 2490 Frs. Contacter Eric, au (16) 64 91 45 61.

Vds. jx Cpc 6128 (état neuf): 100 Frs pce. Contacter Cédric, au (16) 89 83 91 19.

Département 91 Vds. 6128 couleur + 3 joystick + adaptateur TV + manuel + radio réveil + Nbrx jx + utils 3000 Frs. Téléphoner entre 8h30 et 19h30, au (16) 60 83 18 48.

Département 91 Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + joys + boite de rangement + copieur + logiciel de dessin + util + meuble : 2700 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 60 83 00 72.

Département 91 Vds. 6128+ couleur + manette + Nbrx jx + kit de téléchargement + revues : 1900 Frs Contacter Julien, au (16) 60 19 12 03

Département 92 Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + joy + disks + manuels + copieur + jx + boite de rangement: 1200 Frs. Contacter Thomas, au (1) 46 03 23 56.

Département 92 Vds. 464 mono + lecteur disks + Nbrx jx + 2 joys : 1790 Frs ou échange contre A500, ou Neo-Geo + 1 jeu. Contacter Jérome, de 19 à 21h dans le 92 seulement, au (1) 45 34 85

Département 92 Vds. 6128 couleur + kit de télé chargement + Nbrx jx + impri-mante + magazines + Magnum Force + disks vierges + manuel, le tout en TBE : 1900 Frs.

Département 93 Vds. cassette Cpc Amstrad 30 Frs, cassette Nintendo : 150 frs. Téléphoner au (1) 48 65 53 68.

Département 95 Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + manuel + logiciels educatif + revues + copieur + utils + TTX + cable imprimante : 2300 Frs. Contacter Franck, aprè-18h, au (16) 39 78 78 02.

Département 95 Vds. Cpc 464 couleur + lecteur disks DDi 1 + doubleur de joystick + jx + revues : 1000 Frs. Contacter Pierre, au (16) 34

Département 95 Vds. 6128 + moniteur couleur + tuner TV radio + Nbrx + joys valeur 6000 Frs, prix à débattre ou échange contre SFC + 3 jx. Contacter Nicolas, au (16) 39 91 88 38.

Nec

Achat

Département 13 Ach. jx Nec entre 100 et 150 Frs maxi (Parasol Stars, After Bunner 2, Pc Kid, Splaher House...) Contacter Armand au (16) 91 63 49 27.

Département 62 Ach. F Soccer: 250 Frs maxi en TBE, Vds. ou Ech, Tales of Monster. Contacter Seb, vers 19h30, au (16) 21 56 09 70.

Vente

Département 1 Vds. SGX + 1941 : 1100 Frs Vds. G&Ghost, Aldyness Granozort, Battle Ace : 250 Frs pce, ou 2000 Frs pce, ou échange contre Neo-Geo. Contacter Gael, au (16) 74 38 06 87 HR.

Département 4 Vds. jx CGX et SGX de 200 à 300 Frs (F Tennis, F Soccer...) Contacter Julien, au (16) 92 68 01 07.

Département 13 Vds. CGX + 2 jx : 900 Frs, Formation Soccer : 300 Frs, Jacky Chan: 250 Frs. Contacter Laurie, avant 20h sur Marseille uniquement, au (16) 91 72 18

Département 26 Vds. Pc Engine + cables + trans-fo + 13 jx : 3500 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 75 59 59 99

Département 26 Vds. Nec CGX + cables + trans-fo + 13 jx : 3500 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 75 59 59 99

Département 31 Vds. Nec Pc Engine + 5 jx Transfo: 1500 Frs. Contacter Yragael, au (16) 61 59 58 29.

Département 33 Vds. CGX + 3 jx : 1300 Frs ou contre SFC sans jx. Contacter Laurent, au (16) 56 50 03 79.

Département 37 Vds. GT : 1500 Frs, ou échange contre 2 jx Neo-Geo. Ech. Ach. Vds. jx Neo-Geo et Nec, pos-séde : Populous, Ninja Spirit, Robo Army... Vds. sur MD Mistil Defend. Contacter Christophe, au (16) 47 95 92

Département 45 Vds. SGX + 7 jx + quintuplur + 2 manettes : 200 Frs. Téléphoner au (16) 38 44 32

Département 66 Vds. CGX + 4 jx (PC Kid 2, Ninja Spirit ...) : 850 Frs. Contacter Nico, après 17h, au (16) 68 29 07 63.

Département 66 Vds. CGX + 1 jeu : 600 Frs, jx Nec entre 200 et 250 Frs : Pc Kid, Racing Spirit, Legend Tomnaitoy Shop Boy, ou le lot: 1100 Frs. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 71 Vds. jx CGX (F1 Triple Battle, Yds. jx CGA (F1 Thiple salue, Tales of Monster, Pc Kid 2, Chase HQ, Soko Ban, Energy), de 100 à 200 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 85 51 10 76.

Département 73 Vds. console + 50 jx Nec : 3500 Frs (valeur : + 20000 Frs). Contacter Marc, au (16) 39 73

Département 75 Vds. Ech. Ach. jx Nec à bon prix. Vds. lynx neuve + 2 jx 1800 Frs, GB + 10 jx + 2 sacoches: 1900 Frs. Ach. jx Super Nes Fra à bon prixContacter Ozy, de 18h30 à 20h sauf Vendredi et samedi, au (1) 43 66 63 89.

Département 75 Vds. Nec GT Turbo, sous garan-tie + 7 jx (Pc Kid 2, F Soccer, Jackie Chan...) : 3200 Frs (valeur : 4300 Frs) à débattre. Contacter Mickael, au (1) 46 07 45 97.

Département 75 Vds. CGX + 3 jx (Operation Wolf, F1 Circus, Cyber Core): 1290 Frs. Contacter Steve au (1) 45 65 26 13.

Vds. GB + 2 jx : 500 Frs. Vds. Nec + 2 jx + moniteur : 800 Frs. Vds. GG + 3 jx + transfo : 1000 Frs. Ach. jx, C SB, sur Pc VGA. Téléphoner au (1) 43 31 84 65.

Département 75 Vds. sur Pc Engine : Energie Violent Soldier et W Boy : 120 Frs pce, ou le lot : 300 Frs. Contacter Fabrice ou Olivier après 18h, au (16) 40 32 21

Département 75 Vds. et Ech. jx CGX, SGX, CD Rom, Super CD Rom et SFC. Vds. SGX et Turbo GT. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75 Vds. jx Nec : 150 Frs pce (Ninja Spirit, Vigilante, Son-Son 2. Contacter David, au (1) 43 28

Département 75 Vds. Ach. Ech. loue jx Nec. Vds. Lynx + 2 jx : 800 Frs. Ach. jx Super Nes Fra, bon prix. Téléphoner de 18 à 20h. samedi, au (1) 43 66 63 89.

Département 81 Vds. Nec + quintupleur + 2 joy-pads + 4 jx (Pc Kid, Final Soldier...): 1300 Frs. Contacter Lionel, au (16) 63 60 69 29.

Département 91 Vds. CGX + 8 jx + adaptateur Amstrad : 2800 Frs. SGX + 4 jx : 2250 Frs. Contacter Laurent, au (16) 64 56 48 44.

Département 91 Vds. sur Nec (Tennis, Bloody Wolf, Cadash...) entre 200 et 250 Frs. Contacter Thibaut, au (16) 69 05 92 21.

Département 92 Vds. CD Rom + Pc Engine + 11 jx Pc Engine + 1 jeu CD Rom : 3000 Frs. Contacter Christophe, au (1) 46 44 81

Département 94 Vds. SGX + 7 jx : 2000 Frs, ou + 2 jx : 1000 Frs (F Soccer, Pc kid 2, Jaky...). Contacter Michael, au 1) 48 08 16 41. Contacter

Département 95 Vds. jx Nec (W Boy, Dragon Spirit, Danius plus...). Contacter Germain Cédric, 6 rue couperin, 95320 St Leu la Foret.

Département 95 Vds. Pc Engine + 6jx (Tiger Heli, Ninja Spirit...) + transfo 1500 Frs. ou échange contre GG + 1 ou 2 jx. Contacter J Philippe, au (16) 39 83 83 81.

Nintendo

Achat

Département 67 Ach. pour piéces GB. Contacter Braun Patrice, 21 rue du moulin, 67820 Wittisheim.

Département 70 Ach. GB en bon état : 400 Frs maxi. Contacter André, le weekend, au (16) 84 92 86 60.

Département 74 Ach. GB avec 2 jx mini: 350 Frs maxi + casque... Contacter David, à partir de 17h30, au (16) 50 01 38 05.

Département 82 Recherche canle péritel pour SFC Jap. Contacter Pascal, après 18h, au (1) 63 63 97 06.

Département 93 Ach. Nbrx jx sur SFC Jap à 250 Frs maxi. Contacter Mohamed, au (1) 42 35 36 15.

Contact

Département 31 Ech. sur SFC : F Zero, ou Castelvania 4, contre F Fight, ou Joe and Mac, ou autre. Téléphoner après 20h, au (16) 61 90 24 78.

Département 62 Ech. GB de 1991 + 17 jx ss boites contre Mario 4, Sould Blader, Lagoon, SFC/S Nes, ou vends: 2500 Frs. Contacter Tavernier Yves, 7 rue des lns, 62119 Douges, ou le week-end, au (16) 21 75 44 28.

Département 62 La section Super Nintendo du Club Nec, vient de se creer, documentation contre 1 timbre : Club Nec, 517 rue de la Fontaine, 62110 Henin Beaumont.

Département 62 Ach. Vds. Ech. jx SFC. Contacter Simon, au (16) 21 56 38 92.

Département 91 Ech. S Nintendo Fra, neuve + 2 jx, contre SFC Jap + 2 jx. Contacter Louis, après 17h. au (16) 69 49 13 20.

Département 91 Ech. Ach. Vds. jx SFC et GG. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 86 91 26.

Département 6 Vds. GB + 5 jx (WWF, F1 Race, Dr Mario...) + cable Link et emballage d'origine : 900 Frs. Téléphoner au (16) 93 07 94 34 HR.

Département 13 Vds. jx Nes : Excitebike et TMHT à 400 Frs, ou 200 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (16) 42 03 00 65.

Département 20 Vds. jx SFC : Castelvania 4, Mario 4, FF Guy... Téléphoner au (16) 95 76 05 86.

Département 22 Vds. Nes + 2 manettes + Mario 1, Duck Hunt + pistolet : 700 Frs à débattre + 3 jx (Mario 3, Probotechtor...) à débattre. Téléphoner le soir, au (16) 96 42 82 70.

Département 31 Vds. jx SFC : 400 Frs pce. Téléphoner au (16) 61 89 08

Département 33 Vds. Nes + 2 manettes + 16 jx + revues : 1000 Frs. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 56 85 69 09.

Département 34 Vds. jx GB à très bas prix, entre 90 et 200 Frs (D Dragon, Tortues, World Cup...). Contacter Tal Rubin, au (16) 67 21 26 14.

Département 35 Vds. Nintendo et 3 manettes + 9 jx (D Dragon, Megaman 2...) TBE: 1800 Frs à débattre. Contacter Bruno, après 18h, au (16) 34 29 13 46.

Département 38 Vds. GB + 4 jx (Tortue...), TBE : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 74 58 22 78.

Département 51 Vds. jx sur Nes : DD 2, Track 8, Field 2, Megaman 2, Zelda + manette Nes Advantage. Téléphoner au (16) 26 40 44

Département 51 Vds. jx SFC: Final Fight, Pilot Wings: 290 Frs pce. Contacter Laurent, au (16) 26 36 38 66.

Département 57 Vds. Contra 4: 475 Frs, ou contre JB King, ou Nbrs disks 3" HD. Contacter Benjamin, au (16) 87 06 83 37.

Département 62 Vds. jx Nes : D Dragon 2 : 250 Frs. Ghostbuster 2: 230 Frs. Gremlins 2: 250 Frs, Simpsons 250 Frs. Contacter Christophe Ponseel, 160 rue de Dunkerque, 62500 St Omer, ou au (16) 21 38 09 43.

Département 62 Vds. SFC + 2 manettes + 4 jx (Actraiser , Zelda 3, Castelvania...) + adaptateur US + dossier : 3000 Frs (valeur : 4800 Frs) à débattre. Téléphoner au (16) 21 20 00

Département 71 Vds. jx GB: Prince of Persia, Dragon's Lair, Blades of Steel : 190 Frs, Golf : 120 Frs. Téléphoner au (16) 85 34 37 73.

PETITES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 75 Vds. jx SFC : 490 Frs pce + Super Scope pour Nes ou Famicom + adaptateur pour jx US. Contacter Bruno, au (1) 42 22 53 65.

Département 75

Vds. GB + Tetris + jx : 500 Frs + Nes + 2 manettes + 1 joy + SMB3 : 550 Frs. Teléphoner au (45 43 92 33

Département 75

Vds. ou Ech. jx SFC : S Ghouls & Ghost, F Zero: 350 Frs, Joe and Mac (US): 390 Frs. Vds. 1084S. Contacter Alexandre, sur Paris uniquement, au (1) 45 81 59 79.

Département 77

Vds. GB + 3 jx (Tetris, Burai, Fighter, D Dragon) TBE, peu servis, sous emballage: 750 Frs (valeur: 1140 Frs). Contacter Cedric, le soir, au (16) 60 02

Département 78

Vds. gb + 8 jx (Gremlins 2, Castelvania 2...) + adaptateur secteur + écouteur + cable link, TBE: 1600 Frs. Téléphone après 18h, au (16) 39 18 40 76.

Département 78

Vds. GB + 18 jx (Blade Fantasy Mega Man...) + cable link + écouteur : 1500 Frs. Contacte Jeremy, après 18h, au (16) 39 46 33 15.

Département 80

Vds. Nes + 5 jx : 1500 Frs (valeur : 2500 Frs). Vds. D Dragon2: 250 Frs, Batman, Mario 3: 300 Frs. Contacter Jacques, au (16) 22 43 53 96.

Département 85

Vds. Nes + 10 jx : 2000 Frs à débattre, vente des jx séparés possible. Téléphoner au (16) 51 37 06 61.

Département 91

Vds. Nes + 4 jx (S Mario Bross 3, Stealth, Goal, Silent Service) : 900 Frs. Contacter Pascal, au (16) 60 79 10 70.

Département 91 Vds. jx SFC et Neo-Geo. Téléphoner au (16) 60 86 23

Département 92

Ech. jx SFC (Rocketeer, Castelvania...). Contacter Azize, uniquement dans le 92, au (1) 47 94 59 98.

Département 92 Vds. Super Nintendo Fra, sous garantie + 2 jx (F Zero et S Tennis): 2000 Frs. Contacter Loic, au (1) 46 30 34 94.

Département 92

Vds. GB + 7 jx : 1400 Frs, sur Paris et sa région. Cherche DD de 20 Mo pas cher pour A500. Contacter Marek, au (1) 47 89 19.58

Département 92

Vds. Nes + 2 manettes + Nes Advantage + 6 jx (Pcsou, SMB3, B Bobble...): 960 Frs, avec 2 jx: 590 Frs. Contacter Alice, au (1) 47 50 13 43.

Vds. jx GB: 125 Frs pce. Contacter Michale, au (1) 46 61 30 20.

Département 92 Vds. SFC + 5 jx : 3200 Frs, seule : 1500 Frs, (F Fight, Pilot Wings, Contra, Rushing Beat, Joe & Mac de 400 à 500 Frs). Vds A1040 STE + Nbrx jx + 2 souris + tapis + somuces, Téléphoner au (1) 45 34 30 13.

Département 94

Vds. Nes + pistolet + 2 joy + jx (S Mario Bross, Duck Hunt...) exellent état : 1200 Frs. Vds A500 + Ext + DD + lecteur + jx + joy : 5000 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 43 28 56 11.

Département 95 Vds. jx SFC entre 350 et 400 Frs. Contacter Julien, au (16) 34 50 81 33 pas d'échange.

Département 95 Nes + 6 jx + 3 manettes: 1800 Frs (valeur : 3200 Frs) Vds. Strider et A Beast sur MD Fra. Contacter Sylvain, de 19 à 21h, au (16) 34 50 75 06.

Pc

Achat

Département 56 Ach. DD sur Pc : faire offre Ach. Pc à moins de 2000 Frs Vds, jx sur ST, Contacter Nicolas Moello, 77 rue Gal de Gaulle, 56390 Grand Champ.

Contact

Département 2 News Pc 3" et 5 ". Contacter Goldstein Noemi, 12 rue St Lazare, 02460 La Ferte Milon.

Département 28 Ech. Might and Magic 3 contre F117 a ou Chuck Yeager (tout en VF et 3"). Contacter Bachellez Nicolas, 20 nie Jean Decote, 28600 Luisant

Vds. Pc 1512 double lecteur 5", moniteur couleur, souris, Gem Desktop, Utils, Nbrx jx : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 21 74 02 12 pour les dépar-

tement 59 et 62.

Département 62 Ech. ou Vds. jx Pc originaux, posséde : Monkey Island, O Stealth, Indy 3, Bat, Cadaver. Contacter Olivier, au (16) 21 43 55 48.

Département 95 Domaine public pour Windows et Pc (jx et utils). Contacter Le Micro Cerium Club, BP 34. 95560 Montsoult.

Département 99 Grope Pc échange jx + utils tous pays, cherchons un coder. Contacter Roady, BP 007, 1681 Billens, Suisse

Vente

Département 1 Vds. originaux Pc 5" : Thunder Strike, Resolution 101, Lemmings, Panza, Savage, F19... de 50 à 200 Frs. Contacter Olivier, après 19h, au (16) 74 36 97 39

Département 3 Vds. Pc 1512, DD couleur + imprimante DMP 3160 + accessoires + Nbrx logiciels : 8000 Frs. Téléphoner au (16) 70 59 Département 10

Vds. Jx Pc 5" tous grahiqs: Simpsons, Rick 2 (150 Frs pce), Light Cor, Mystical (100 Frs pce) sans boite ni notice. Contacter Nicolas Javorsky, 2 rue des amandiers, 10000

Département 13

Vds. pour Pc Croisiére pour un cadavre en 5": 150 Frs. Contacter Nicolas Tarral, 12 rue Forest, 13007 Marseille, ou au (16) 91 59 21 91. Département 18

Vds. AT 286, 3" + joy + souris + 1 Mo Ram + DD 40 Mo + Dos 5 + Windows 3 + carte EGA 256 K : 6500 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (1) 48 25 66 05.

Département 54 Vds. Police Quest 3, f15, Silent Service, Pc 286/16 Mhz + écran jx + DD 20 Mo Téléphoner au (16) 83 28 75

Département 68 Vds. Pc + 10 jx + souris + 5 logiciels + moniteur couleur + lecteur 5", prix à débattre (valeur 9000 Frs). Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 89 26 92 98.

Département 69 Vds. Blues Brothers sur Pc 5 : 150 Frs. Contacter Gael Vignalu, 5 Res du parc, 69130 Ecully ou, tous les soirs sauf

lundi, au (16) 78 33 00 14.

Département 75 L'affaire du siècle! Vds. PC486 DX 33Mbz, 4Mo Ram, 256Ko de mémoire cacbe, Disque dur de 120Mo, Lecteurs de disquettes HD (3"1/2 et 5"1/4), carte vidéo Trident (SVGA), 1Mo de mémoire vidéo, garantie 9 mois. Le tout pour 11 500F. Contacter Claude au 40 35

Vds. Epic, Eternam, Yeager Air Combat, Larry 5... Contacter Pierre, au (1) 45 43 44 80.

48 44 entre 9H-13H et 14H-19H sauf le Week-End.

Département 77 Vds. 286, 16 Mhz, 1 Mo Ram, 3" et 5", VGA couleur, DD 20 Mo, carte joystick: 6000 Frs + carte et écran CGA : 500 Frs + écran VGA : 1950 Frs. Contacter Cédric, au (16) 60 08 81 98.

Département 77 Vds. Ech. jx sur PC, et vends lecteur externe Atari. Contacter Christophe, au (16) 60 04 49

Département 77 Vds. Nbrx jx 3" et 5" (Legend, PQ 2 et 3, Thexder 3, Budokan...) prix à débattre. Contacter Xavier, au (16) 60 66 04 73.

Département 78 Vds. Wing Commander 2 sur Pc: 250 Frs. Contacter Patrick, au (16) 30 71 09 18.

Département 78 Vds. Nbrx jx originaux 5" -utis : de 100 à 200 Frs Téléphoner avant 20h, au (16) 30 43 84 13.

Département 78 Vds. jx Pc : Another World, MM3, Startrek, Moktar, WWF, F29,, entre 100 et 200 Frs etc... Contacter Yannick, au (16) 30 43 14 18

Département 80

Vds. Pc XT 8 Mhz + jx + souris + joystick + DD 40 Mo + lecteur : 3500 Frs. Contacter Frédéric, après 17h, au (16) 22 29 35

Département 80 Vds. news Pc : Epic, Dune, Another World Ultima et Underworld, Contacter Hassan, au (16) 22 92 72 90.

Département 91 Vds. Pc Sinclair, moniteur mono + Nbrx jx + disks vierges : 5000 Frs (valeur: 10000 Frs), ss garantie, Contacter Richard, au (16) 69 24 22 28.

Département 92 Vds. Pc Sanyo XT, CGA couleur, DD 20 Mo, lecteur 5", prix à débattre. Contacter Dissez, après 20h, au (1) 46 66 66 99.

Département 92 Vds. Pc 16 Mhz, DD 20 Mo 31 et 5", 1 Mo Ram, EGA couleur, lecteur 3" et 5" : 5500 Frs à débattre. Contacter Gerard, après 20h, au (1) 45 69 18 10 ou au 46 61 52 67.

Département 92 Vds. Compact Pc, HD 20 Mo, 640 Ko, lecteur 5th, écran CGA couleur, souris, divers logiciels + imprimante Epson LX800 : 8000 Frs à débattre. Téléphoner

Département 93 Vds. jx originaux PC 3"et 5" (Fascination, MM3, Martian Memo, Bat, Police Quest...) : de 150 à 200 Frs pce. Contacter Sébastien, au (1) 48 41 87 27.

Département 94 Vds. Victor V286C AT 10Mhz 640Ko de Ram, lect Disk 3*, 1.44Ko, Disk dur 32Mo, compatible EGA, Ecran Monochrome type hercule (IBM): 3000Frs, carte VGA Art'line: 750Frs. Contacter Pascal. après 20h au (16) 64 43 89 01.

Département 94 Vds. Pc XT 8086, 12 Mhz, 512 Ko Ram, écran CGA couleur. lecteur 3", DD 20 Mo + souris + driver + joystick + Dos 3 + imprimante Olivetti DM100, 9 aiguilles : 4500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 49 83 04 99.

Département 94 Vds. Pc Philips PCD 100+ écran mono + souris + Dos 4 + MS Work 2 + Nbrx logiciels : 3000 Frs. Téléphoner du lundi au vendredi après 18h, au (1) 48 92 10 90.Vds. Adlib : 800 frs, après 18h, au (1) 47 50 72 64. | téléphoner au (1) 48 90 79 45. | 38 06 38.

Sega

Achat

Département 53 Ach. jx MD Fra: Thunder Force 3: 250 Frs. Contacter Cédric, après 18h, au (16) 43 53 58

Département 75 Ach, tous jx et consoles ent TBF, Pans/Province, sur GG, MD, GB, Super Nintendo, SFC, Nec, Neo-Geo. Contacter Julien Yhomas, 17 rue des ecoles, 75005 Paris, ou au (1) 43 29

Département 78 Ach. MD: 250 Frs et Vds. Mario I sur Nes: 175 Frs et Tortues Ninia et Batman : 200 Frs pce. Contacter Matthieu, au (16) 34 80 18 61.

Département 78 Ach. jx Nec et MD (W Boy 5, Lakers, J Madden 92, Descryt Strike) et sur Nec (Paradious, Star Parodia, Valis 4). Ach. Super System Card, Contacter Chris. au (16) 34 89 29 84.

Contact

Département 59 Ech. jx sur MD, + de 30 titres. Contacter Thierry, au (16) 27



PETITES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 65 Ech. sur GG : Sonic ou Slider contre Mickey ou Donald. Contacter Grenier Sébastien, 36 bis ave d'Azereix, 65000 Tarbes.

Département 75 Ech. MD Fra + 10 jx (Sonic, Kid Chameleon...) + moniteur couleur contre A500 (+ ou 600) + moniteur + Nbrx ix, sur Paris, Contacte Stéphane, au (1) 42 23 66 93

Département 93 Ech. MD Fra + 8 jx + adapta-teur, contre A500 + Ext mémoire. Contacter Fabrice, avant 19h, au (1) 48 48 79 75.

Vente

Département 1 Vds. jx MD: Merks: 399 Frs. Sonic : 349 Frs, S of Rage : 399 Frs, Quackshot : 349 Frs, Pro 1: 145 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 74 35 11 31.

Département 13 Vds. MD + 2 manettes + 6 ja (Quackshot, Phantasy Star 2... + GG + 2 jx. Contacter Philippe, en semeine de 18 à 19h, au (16) 91 34 46 47.

Département 13 Vds. GG + 9 jx : 1600 Frs. Vds. jx SFC : 400 Frs pce. Contacter Sandrine, au (16) 91 42 96 02.

Vds. MD + 8 jx (Sonic, S of Rage, Fantasia, Altered Beast...) : 3000 Frs. ou de 250 à 300 Fr pce. Contacter David, après 17h, au (16) 48 70 46 99.

Département 24 Vds. MS + 8 jx (W Boy 2 Vigilante, Rocky...): 1000 Frs Contacter Thomas, au (16) 53 27 09 39 HR.

Département 28 Vds. MS + 2 joys + 5 jx, TBE : 500 Frs. Teléphoner au (16) 37 81 82 37

Département 31 Vds. MS + 2 jx inclus : 290 Frs, pistolet : 140 Frs, Black Belt : 150 Frs, Alien Syndrome : 150 Frs, opu le tout pour : 600 Frs Contacter Lamata Fabrice, bd d'arcole, 31000 Toulouse, ou au (16) 61 23 62 70.

Département 33 Vds. MD Jap + 1 pad + 5 jx (Sonic, Mickey, S of Rage...) : 2000 Frs (valeur : 3070 Frs). Téléphoner après 18h, au (16) 57 68 00 98.

Département 34 Vds. jx MD (Lakers, S of Rage, Sonic...). Téléphoner au (16) 67 73 67 32.

Vds. MD Jap + Sonic, T Force 3, Quackshot, Monaco : 2000 Frs. Contacter Inabnit Stéphane. 26 Mail Pierre Charlot, 41000 Blois, ou au (16) 54 55 61 11.

Département 41 Vds. MD Fra + 1 manette : 700 Frs. Contacter David Molie, au (16) 54 43 82 77, ou I rue Alain Gerbault, 41000 Blois.

Département 44 Vds. jx MD: 260 Frs: Fantasia, Mickey, Shinohi... Vds. Nec, manettes + jx Neo-Geo et SFC. Contacter David, au (16) 40

Département 46 Vds. ix MD: Strider: 270 frs. et Moonwalker: 250 Frs, ou les 2 : 500 Frs. Contacter Arnaud, le week end, au (16) 65 34 18 69.

Département 47 Vds. MD + 12 jx + 2 manettes (vente séparée possible). Vds jx : Sonic? MGP, Madden 92

T Force... Téléphoner au (16) 53 94 47 02.

Département 48 Vds. ou Ech. jx MD (DJ Boy, W Boy 3, Thunder Force 2, SOS Fantomes): 225 Frs pce. Contacter IP. au (16) 66 31 18 62.

Département 51 Vds. + 3 jx : 900 Frs, ss garantie. Vds. Robocod, Madden 92, Jordan vs Bird, Road Rash 250 Frs pce. Vds. Nbrx CD Nec. Contacter Mathieu, après 19h, au (16) 26 64 47 29.

Département 54 Vds. MD sous garantie + 4 jx (Out Run, Ghostbuster...): 2000 Frs. Téléphoner au (16) 83 46 98 73

Département 54 Vds. GG avec 3 jx (Donald, Colums, Sonic): 1200 Frs. Contacter Saint Lager Christophe, au (16) 83 54 21 88.

Département 57 Vds. jx MD : 250 Frs (Mercs, Streets of Rage, Alien Strom, Golden Axe 2, Sonic Quackshot). Contacter Luc au (16) 87 31 07 69.

Département 60 Vds. MD + 6 jx : 2500 Frs. Contacter Bertrand, au (16) 44 25 69 62.

Département 62 Vds. sur GG: Shinobi: 100 Frs. Pro 2: 100 Frs, cherche contact sur Amiga. Contacter Arnaud, au (16) 21 37 01 29.

Département 68 Vds. MD Jap + 2 manettes + 9 jx : 2500 Frs. Contacter Gregory, après 19h, au (16) 21 29 18 57.

Département 69 Vds. MD + 8 jx + GB + 2 jx : 2000 Frs, ou échange contre Pc Duo, ou jx SFC. Contacter Jerome, au (16) 78 94 19 15.

Département 72 Vds. MD + Pro 2 + 11 jx : 4300 Frs, ou échange contre Neo-Geo + Fatal Fury, Contacter Damien Rattier, au (16) 43 27 84 65.

Département 73 Vds. MD + 15 jx (Sonic, Mercs S of Rage...) + 2 manettes : 4500 Frs (valeur : 7600 Frs), ou moins, ou contre Neo-Geo. Contacter Guillaume, au (16) 79 25 94 01.

Département 73 Departement /5 Vds. MS 2 + Enduro Racer : 400 Frs. Vds. Sonic, Heavy Weight Champ, Spiderman, Populus : 250 Frs et Italia 90 : 225 Frs. Téléphoner au (16) 42 56 07 94.

Département 74 Vds. MD + 5 jx + Pro 2 : 2000 Frs. Vds. Nintendo + 19 jx + Nes Advantage + pistolet : 3500 Frs. Contacter Jerome, entre 19h30 et 21h, au (1) 49 30 94 36.

Département 75 vds. 7 jx sur MD + boites et notices française et japonnaise, entre 200 et 300 Frs pce. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 94.

Département 75 Departement /5 Vds. MD Fra + 1 manette + 9 jx (St of Rage, Sonic, Golden Axe...): 2900 Frs. Téléphoner au (1) 45 86 32 19.

Département 75 Vds. MD Jap + 1 jeu : 600 Frs. Vds. 5 jx MD : 200 Frs pce, ou le tout: 1300 Frs. Vds. 520 STT : 900 Frs. Contacter Bounma après 18h sur Paris seulement. au (1) 47 00 50 02.

Département 75 Vds. MD Fra + 2 pads + 4 jx (Mickey, A Beast...): 1300 Frs encore sous garantie. Contacte Sébastien, au (1) 43 07 23 09

Département 75 Vds. jx MD (Shining ir Darkness, Mickey, G&Ghost) 250 frs pce, port compris. Vds. GG + sacoche + jx + casque TBE : 900 Frs. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

Département 75 Vds. MD + 3 jx + 1 manette : 1400 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 40 35 49 44.

Département 75 Vds. Sega + 5 jx : Alex Kidd, Black Belt, D Dragon... Contacter Mickael, au (1) 42 02 12 22.

Département 75 Vds. MD + 2 manettes + 8 jx (Sonic, Quackshot, Strider...), en TBE: 2900 Frs (valeur: 5000 Frs). Contacter Christian, après 18h30, au (16) 35 32 02 58

Département 75 Vds. MD Fra + Peritel + 4 jx + 2 manettes : 1700 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 40 60 61 22

Département 75 Vds. GG sous garantie + 6 jx (Sonic, Donald, Out Run...) + transfo : 1600 Frs. Contacter Fred, au (1) 48 31 09 20.

Département 75 Departement /5
Vds. MD Fra + 10 jx + 2
manettes + adaptateur Jap:
3000 Frs (valeur: 5500 Frs).
Contacter Francopis, au (1) 42 80 08 03.

Département 75 Vds. Ach. Ech. jx MD. Contacter Pascal, au (1) 40 21 66 80.

Département 75 Vds. GG + GG/MS + Sonic et Donald: 1000 Frs. Vds. jx sur MD (Wonder Boy 5, Robocod, Toki...). Contacter Minh, au (1) 40 38 32 91.

Département 77 Vds. MD Fra sous garantie + 2 pads + valise + 10 jx (Immortal, J Madden, Sonic...), boites et notices : 2500 Frs. Contacter Richard, après 18h, au (16) 60 07 54 12

Département 77 Vds. MD + 1 manette + 3 jx + Arcade Power: 1500 Frs ferme. Contacter Jean, au (16) 60 69

Vds. jx MD (Wrestle War, Fantasia, Eastwat, Spiderman..) : 150 Frs, les 4 : 500 Frs. Contacter Cedric, au (16) 60 04 40 70.

Département 78 Vds. MD Jap + joypad Pro 2 + adaptateur + Sonic, T Force 3, le tout en tBE: 1000 Frs. Contacter Pierre, à partir de 19h, au (16) 39 75 77 88.

Département 91 Departement 91 Vds. MD + jx (Sonic, Ghostbusters...): 1200 Frs à débattre. Contacter Gilbert, après 18h, au (16) 69 09 75 06. Vds. MD + 5 jx : (Sonic, Quackshot...) + 2 manettes : 1000 Frs. Contacter Florent, au (16) 64 94 43 62.

Département 91 Vds. GG + 2 jx (Ninja Gaiden , Space Harrier) : 900 Frs, ou contre SFC. Contacter Patrick, après 18h, au (16) 69 20 67 08.

Département 91 Vds. nbrx jx MD : 250 Frs. Vds. Nec CGX + 5 jx : 1300 Frs. Vds. GG + 1 jeu : 700 Frs. Ach. Neo-Geo + Burning Fight : 2500 Frs Contacter Jerome, au (16) 60 11 81 35.

Département 92 Departement 92 Vds. jx MD de 150 à 275 Frs, Vds. MD Jap + 2 joys + 1 jeu : 700 Frs. Vds. GB + simpsons + Rc Proam + Tetris : 690 Frs. Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + 1 joy + DMP 2160 : 1750 Frs. Contacter Cedric, au (1) 47 84 07.32

Département 92 Vds. jx sur MS et MD, Nbrx hits à bas prix. Contacter Fabrice, au (1) 47 57 91 09.

Département 92 Vds. jx MD Jap de 200 à 350 Frs, près du 92 uniquement. Contacter François, après 18h30, au (1) 46 32 25 72.

Département 93 Vds. MS + jx + Super Control Pad + 2 Phaser : 700 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 45 28 09 35.

Département 93 Vds. jx sur MD à 300 Frs : J Madden 92, 688 Attack Sub, Altered Beast: 200 Frs. Ach. Nec: 400 Frs. Contacter I Séhastien, au (1) 48 66 22 00.

Département 93 Vds. MD +jx (Altered Beast, Spideman, Populous) + conver-teur MD/MS + Heavy Champ : 1760 Frs. Contacter Olivier, au (16) 86 80 10 65

Département 93 Vds. MD + 4 jx : 1300 Frs. ou échange contre Nintendo 16 Bits + 1 jeu. Contacter David. à partir du 12 juillet, au (16) 43 81 77 61.

Département 93 Vds. MD Fra + 5 jx (EA Hockey, Quackhot...) + arcade pôwer stick : 2200 Frs. Contacter Frédéric, après 17h, au (1) 45 28 55 20.

Département 93 Vds. GG neuve + SMGP, Shinobi, Mickey.... + adaptateur SMS + 3 jx SMS + adaptateur secteur : 2000 Frs. Contacter Bruno, après 17h, au (1) 48 23 75 54.

Département 94 Vds. GG + 4 jx (Sonic, Donald, Mickey, Columns) + MS Gear + sacoche : 1400 Frs. Vds. jx sur MD. Contacter Guillaume, au (1) 48 72 69 75.

Département 95 Vds. MS, Alex Kid + 2 manettes + 3 jx (Mickey Psycho Fox, California Games) : 600 Frs. Téléphoner au (16) 34 08 05 39.

Département 95 Vds. jx MD : Populous : 250 Frs, M Defender : 200 Frs, J Madden : 220 Frs, Spiderman : 220 Frs, Centurion : 250 Frs (port compris). Contacter Léonard, au (16) 39 89 81 78. Joystick et Consoles News

sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS 103 Boulevard Mac Donald

• 75019 Paris.

Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47 Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication Marc Andersen Rédacteur en chef Alain Huyghues-Lacour

Rédacteur en chef adjoint Michel Desangles Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac

Henri Legov Coordination technique

Claude Lucas

Joystick

NEWS Toute l'équipe PREVIEWS • CES CHICAGO Derek De La Fuente MEGA DOSSIER • DUNE Moulinex

JEUX CRACK Danboss

Danbiss ILLUSTRATEUR Yacine

ITESTS Cvrille "Moulinex" Baron Sébastien Hamon Derek Dela Fuente

Consoles News

AHL & aviateur Destroy bientôt libéré

Correspondants permanents à l'etranger Derek Dela Fuente (G.B.) SENDAÏ Publications (USA) SOFT BANK (Japon)

Mise en page Pixel Press Studio LINOS

Secrétariat Antonio Da Silva Chefs de Publicité Marc Andersen Isabelle Weill Abonnement et anciens numéros -Laurence

Directeur des ventes Promevente-Michel Vatca (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 Modifications de service et reassort N° vert: (1) 05 19 84 57

3615 Joystick Centre serveur Sipress Grand Journaliste Télématique Mic Dax dit KEUMI XEDA Sysanim Poste à pourvoir

Photogravure RPM, PPO, INTEGRAAL Imprimé en France Distribution Transports Presse.

Tous droits de reproduction réservés. Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution

Illustration de couverture

INDIANA IONES ON THE FATE OF ATLANTIS N° DOUBLE • 30F Ce numéro comporte un supplément gratuit:

3615 JOYSTICK 16 pages encartés et foliotés de 1 à 16, EXCLUSIVEMENT pour la diffusion en métropole et aux abonnés.

OD

ABUS DANGEREUX LE MAGAZINE DU CULTURE ET LES LOISIR J O U R N A L D R Ô L E

LE FILS DU RETOUR DE LA REVANCHE DE L'ECLECTIQUE SUPER VALABLE

EST EN VENTE PARTOUT!

16 PAGES GRAND FORMAT!
TOUT COULEUR, SANS PUB!

(bonne surprise pour ceux qui se sont abonnés et à qui on avait promis 12 pages!)

NE LE RATEZ PAS!

Sinon, vous risqueriez de le rater!

10 FRANCS SEULEMENT!

Jeu: combien y a-t-il de points d'exclamation dans cette page?





DEVENEZ CHAMPION OLYMPIQUE

OLYMPIQUE!

PLUS DE 30 EPREUVES!

Cette simulation contient toutes les épreuves d'Athlétisme... des animations incroyable et une action à couper le souffle.

2 DATAS DISQUES GRATUITS!

Encore plus d'épreuves olympique sur ces datas disques inclus dans le jeu: NATATION . PLONGEON . JUDO







LUTTE . ESCRIME . BOXE AVAILABLE EARLY JULY



DEVENEZ ENTRAINEUR NATIONAL

Vous pouvez prendre en charge la préparation olympique de vos athlètes.

Il faut les amener au Top de leur forme pour la competition.

ENTREZ DANS LA LEGENDE

En battant les records olympiques et mondiaux. Incrivez votre nom sur les tablettes.

CBM AMIGA · ATARI ST · CDTV · PC COMPATIBLE